REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 275

POKÉMON RUBÍ OMEGA-ZAFIRO ALFA
Los triunfadores en los VGC



16 NOVEDADES SORPRENDENTES

¡Nintendo contraataca!

ZELDA TRI FORCE HEROES • ANIMAL CROSSING HAPPY HOME DESIGNER
SUPER MARIO MAKER • STAR FOX ZERO • YO-KAI WATCH • ¡Y MUCHOS MÁS!

Nuevas imágenes
DISNEY INFINITY 3.0
¡Star Wars en tu Wii U!

Análisis
LEGO JURASSIC WORLD
¡Vuelve la dinomania!

Análisis
YOSHI'S WOOLLY WORLD
El juego más bonito de Wii U

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 275

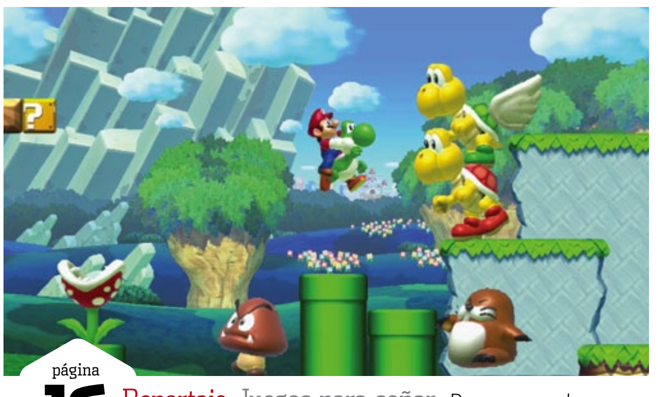


Rubén Guzmán

Bienvenidos

El reportaje de este mes en el que os hablamos de los juegos para Wii U y 3DS que saldrán en los próximos meses pone de manifiesto la increíble cantidad de títulos que Nintendo produce a la vez. Aunque alguno no tiene confirmado al 100% la fecha de lanzamiento, son juegos que probablemente saldrán todos en menos de un año, y la mayoría en menos de seis meses. Encima, muchos hace un mes no sabíamos ni que existían. Y eso que nos dejamos títulos de los que hablaremos el mes que viene, como Devil's Third para Wii U o Bravely Second y Little Battlers eXperience para 3DS (estos dos de otras compañías, es verdad). Las consolas de Nintendo siguen ofreciendo una increíble dosis de diversión. ¿El futuro? Oímos hablar de NX, pero nosotros preferimos divertirnos hoy.

Ah, que no se me olvide: este mes no hay práctico de Inazuma porque nuestro experto Roberto Anderson ha estado preparando... ¡La revista oficial de Inazuma Eleven! Sale a finales de mes, ¡no te la pierdas! El mes que viene, volverá la sección a la Revista Oficial Nintendo.



página 16 Reportaje Juegos para soñar. Repasamos los juegazos que llegarán a Wii U y 3DS en breve.



página 44 Análisis Yoshi's Woolly World. Lo esperábamos con ganas y no ha defraudado: obra maestra lanuda.



página 68 Práctico Splatoon. Empezamos nuestra nueva sección de consejos sobre el juego de moda en Wii U.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJE

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
He estado preparando la nueva Revista Inazuma. ¡Leedla!



Gustavo Acero
Dormir a 40 grados rodeado de Yoshis de lana sólo nos pasa a los nintenderos.



Luis Galán
Le he dado tanto al Splatoon que paso la mopa por casa y suelta tinta.



Laura Gómez
No soy capaz de quitarme la pintura de Splatoon de la ropa.



Samuel González
En verano reviso clásicos: Chrono Trigger, uno de mis grandes amores.

Si sabías manejarle, era uno de los mejores luchadores de Super Smash Bros. Melee de GameCube. Roy de Fire Emblem ha vuelto vía DLC. Bueno, él y su espada...

Wii U / 3DS

Super Smash Bros. La batalla continúa

Nuevos personajes y escenarios han llegado a 3DS y Wii U.



Totakeke
Es el último disfraz para luchadores Mii anunciado, el del perro músico de **Animal Crossing**. Al cierre de este número, no se había confirmado su fecha.

El juego de lucha más grande de todos los tiempos... ¡ahora es todavía más grande! En las últimas semanas han llegado contenidos descargables de pago que **amplian la oferta de luchadores**, escenarios y disfraces para los luchadores Mii. ¡Y algunas de estas incorporaciones son sorprendentes!

Nuevos combatientes

Hay dos luchadores que solo era cuestión de tiempo que llegaran: **Lucas** de Mother 3 y el Pokémon **Mewtwo**, adorados por los fans en anteriores entregas de la serie.

Lo que no teníamos tan claro era la incorporación de **Roy**, prota de una entrega de **Fire Emblem** para GBA que nunca salió de Japón. Ya fue luchador de **Super Smash Bros. Melee** de GameCube, de hecho era uno de los mejores de esa entrega.

Pero la cuarta incorporación es la más impactante de todas: **Ryu**, el legendario protagonista de la serie **Street Fighter**, que se convierte así en el segundo héroe de Capcom en unirse a la lucha tras Mega Man. Y podemos controlarle de dos maneras: con las combinaciones sencillas típicas de Super Smash Bros. o

¡Lucas está aquí! El protagonista de Mother 3, al que ya manejamos en entregas anteriores, es ahora descargable.









pág 6 **¡Feliz cumple!**
Comienzan las celebraciones del 30 aniversario de Super Mario Bros., el juego más grande.



pág 8 **Nuevos "nindies"**
Los 9 juegos indies más prometedores que llegarán a Wii U durante 2015.

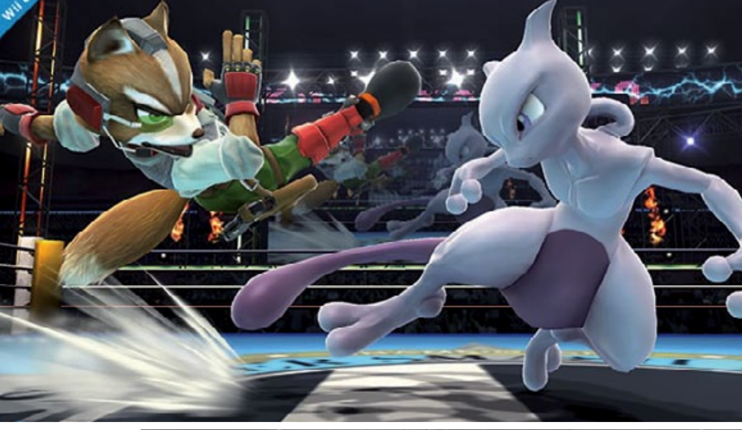




pág 12 **Conexión con Japón**
Este mes, con Fire Emblem Fates y The Great Ace Attorney como grandes estrellas.



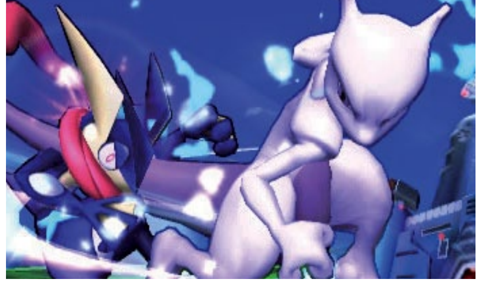
Ryu de Street Fighter en la plantilla de luchadores de Super Smash Bros. Un sueño hecho realidad. Y viene con su propio escenario.





Mewtwo también puede descargarse ya. ¡Y hay montones de disfraces nuevos para los Mii, como este de Zero, o Heihachi de Tekken...!





TODOS LOS CONTENIDOS ESTÁN DISPONIBLES EN LAS DOS VERSIONES DEL JUEGO, WII U Y NINTENDO 3DS

ejecutando sus míticos **Hadouken** y **Shoryuken** con las combinaciones de Street Fighter. Sus golpes de esta segunda manera serán más poderosos. Además, Ryu viene con un escenario inspirado en el suyo de Street Fighter II.

Disfraza a tu Mii

Y, hablando de escenarios, puedes bajarte **Dream Land**, el escenario de Kirby en **Super Smash Bros**. de N64. Y también han llegado un montón de vestimentas para los Mii, destacando las de Splatoon, Heihachi de **Tekken**, Akira y Jacky de **Virtua Fighter,** Mega Man.EXE o Canela de Animal Crossing...

Puedes consultar los precios de todos estos contenidos en www.supersmashbros.es. Si compras un mismo contenido para Wii U y 3DS, se te hace descuento, y también hay packs especiales.

La colección completa

La serie de amiibo de Super Smash Bros. va a completarse con figuras de todos los luchadores que faltaban. Este julio llegan Olimar y los Pikmin, Dr. Mario y Bowser Jr. El 25 de septiembre Mr. Game & Watch, el dúo Duck Hunt, R.O.B., y los Mii Karateka, Espadachín y Tiradora. Y se ha confirmado que todos los personajes descargables (Lucas, Mewtwo, Ryu y Roy) tendrán las suyas también. ¡Menuda supercolección!





Se habla de...

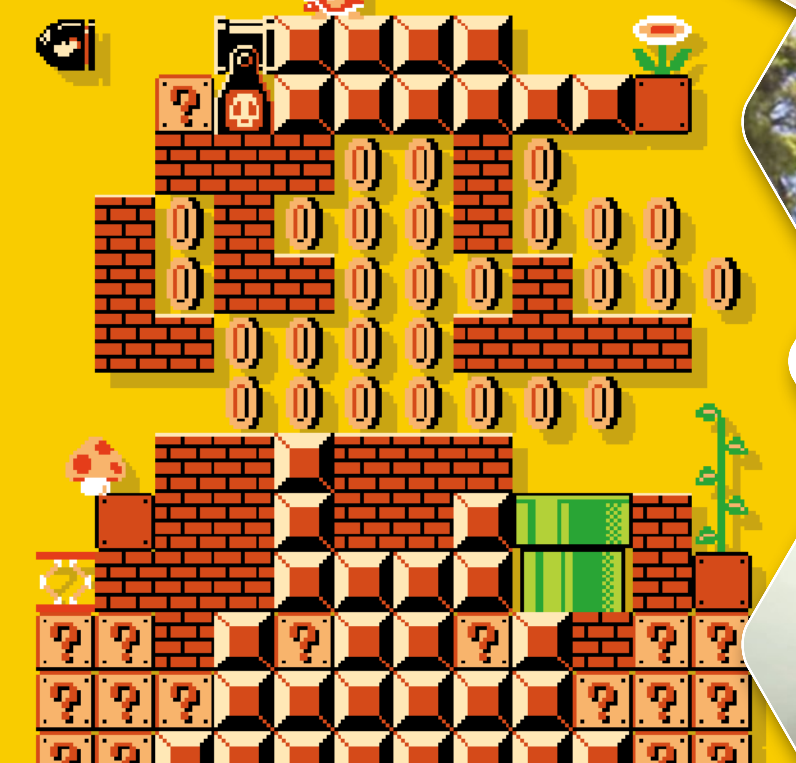


30 años de Super Mario

El juego más importante de la historia cumple tres décadas.

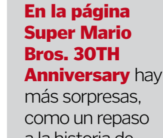
Fue el **13 de septiembre de 1985** cuando **Super Mario Bros.** llegó a las **Famicom niponas**... y el mundo nunca volvió a ser el mismo. Arrasó en ventas, definió el género de las plataformas, convirtió a la consola de Nintendo en un éxito mundial y consagró a cierto fontanero bigotudo que ya había protagonizado antes un par de juegos. Pronto hará 30 años y, por supuesto, Nintendo prepara multitud de eventos para celebrarlo. De hecho... ¡la fiesta ya ha empezado! En la web **Super Mario Bros. 30TH Anniversary**, a la que puedes acceder a través de **www.nintendo.es**, verás fantásticos vídeo-homenajes creados por los fans. Nintendo selecciona los mejores entre los que recibe. ¿A qué esperas?, ¡manda el tuyo!







CORTOS DE ANIMACIÓN STOP-MOTION E IMAGEN REAL, COREOGRAFÍAS, INTERPRETACIONES MUSICALES... LOS FANS RINDEN HOMENAJE A MARIO EN LA WEB OFICIAL DEL 30 ANIVERSARIO



4 Detalles



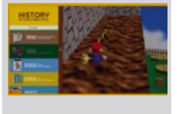
Super Mario Bros. salió para Famicom el 13 de septiembre de 1985. A la NES de USA llegó en octubre de ese año, y a Europa a mediados del 87. Vendió 40 millones de copias, sin contar posteriores versiones para otras consolas.



Shigeru Miyamoto fue el productor y director del juego, y diseñó los niveles junto a Takashi Tezuka. Dibujaban a mano los niveles en papel cuadriculado. ¡Hoy en día esos mapas son joyas de enorme valor!



Super Mario Maker será el juego con el que Nintendo celebrará el aniversario. Sale en Wii U el 11 de septiembre, y con él nos convertiremos en Miyamotos y diseñaremos nuestros propios niveles.



En la página Super Mario Bros. 30TH Anniversary hay más sorpresas, como un repaso a la historia de todos los juegos de plataformas de Mario. ¡No dejes de visitarla!

3
www.pegi.info

Nintendo

Welcome to Animal Crossing

Happy Home Designer

Crea la casa de los sueños para tus amigos de Animal Crossing



a la venta
2 de octubre



Caja no definitiva

ya puedes reservarlo y llevarte gratis un sobre con tres tarjetas amiibo*

* Las tarjetas que contiene son aleatorias
Las imágenes de las tarjetas mostradas son solo de referencia.

DISPONIBLE EN: AMAZON • BLADE CENTER • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • FNAC •
GAME • HIPERCOR • MEDIA MARKT • TOYS ´R´ US • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • XTRALIFE.ES •
Unidades totales disponibles: 10.000. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.

/AnimalCrossingES • @AC_Canela

NINTENDO 2DS NINTENDO 3DS new NINTENDO 3DS

Nindies: magia inde

El pasado mes de junio, probamos en la eShop de Wii U nueve demos de futuros indies. Título

Extreme Exorcism

RIPSTONE PUBLISHING TERCER TRIMESTRE DE 2015

La exorcista **Mae Barrons** recorre mansiones encantadas... o, mejor dicho, encantadísimas: abarrotadas de espectros y fantasmas de toda índole que se mueven muy deprisa y a los que hay que machacar con 20 armas distintas, desde espadas a bazucas. Una mezcla de acción y plataformas **de ritmo salvaje** y estética retro. Tendrá multijugador local cooperativo y competitivo: las batallas de 4 jugadores serán frenéticas.









Lovely Planet

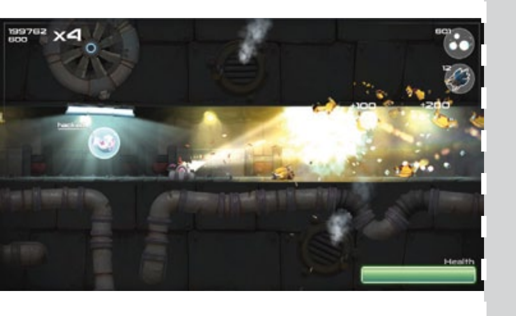
TINYBLUILD DICIEMBRE 2015

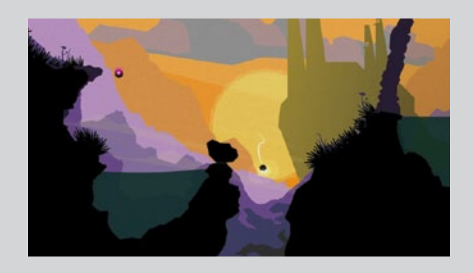
Que sus coloridos mundos de formas sencillas no te engañen: en este **"shooter" subjetivo** buscaremos a toda velocidad la salida, esquivando los **abundantes disparos** de los enemigos y acabando con ellos para despejar el camino. Otro juego de acción sin tregua.

Rive

TWO TRIBES NOVIEMBRE 2015

Los creadores de Toki Tori cambian de género: en este juego de disparos 2D manejamos un **robot-araña** que explora plataformeros laberintos. Dispararemos con el stick derecho de forma independiente al movimiento del vehículo, y mejoraremos nuestros cañones con potenciadores. Además, **hackearemos** a algunos enemigos para que nos ayuden. De nuevo, los niveles de acción estarán por las nubes.





Forma.8

MIXEDBAG OTOÑO 2015

La sonda **forma.8** explora un planeta alienígena en busca de una poderosa fuente de energía. Un **mundo 2D** lleno de recovecos y cuevas subterráneas, ruinas de una extraña civilización y multitud de especies alienígenas hostiles. Nuestra sonda flota por los escenarios, así que nada de saltos y plataformas: las claves son más **la exploración**, la habilidad a la hora de esquivar peligros y el enfrentamiento contra enemigos muy variados usando **las armas** de nuestro vehículo, de alcance más bien limitado.

Typoman

HEADUP TERCER TRIMESTRE DE 2015

El mundo de Typoman estará compuesto por lúgubres escenarios 2D llenos de plataformas y peligrosos enemigos. Y, para recorrerlos, el pequeño **Typoman** parece estar indefenso. Pero eso no es cierto. Nuestro héroe domina el increíble **poder de las letras**: juntando las que encuentre podrá formar palabras que tendrán efecto sobre el entorno. Por ejemplo, si agrupamos las letras de la palabra "down", quizá descienda una plataforma de otra manera inalcanzable. Así, avanzar no solo dependerá de nuestra habilidad, sino también de resolver los singulares **puzles lingüísticos** que nos propondrá el juego.





pendiente en Wii U

s con mucha personalidad que llegarán a nuestra consola en los próximos meses.



Freedom Planet

GALAXY TRAIL AGOSTO

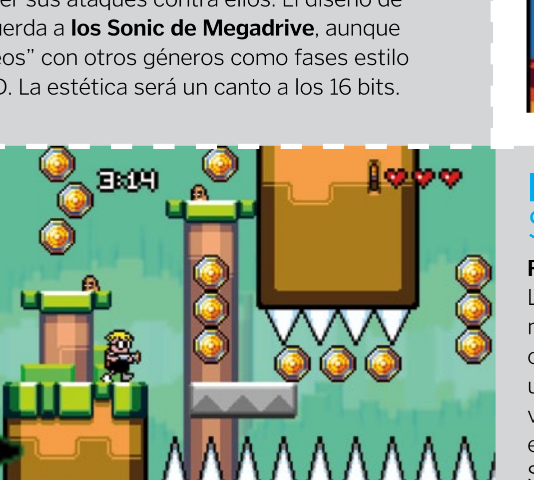
Si un ejército de robots alienígenas invade tu planeta, ¿a quién vas a llamar? ¡Pues a **tres superheroínas gatunas**! En este juego de saltos manejaremos a tres gatas con capacidades distintas: **Lilac** golpea con su cabello o se lanza en rápidos impulsos, **Carol** es una maestra de la lucha cuerpo a cuerpo y pilota una moto capaz de circular por paredes y techos, y **Milla** crea bloques para lanzarlos contra los malos o usa su escudo psíquico para volver sus ataques contra ellos. El diseño de los niveles recuerda a **los Sonic de Megadrive**, aunque habrá "coqueteos" con otros géneros como fases estilo shoot'em up 2D. La estética será un canto a los 16 bits.

Runbow

13AM GAMES TERCER TRIMESTRE 2015

Un **plataformas 2D puro**, de los de alcanzar la meta al final del nivel (en este caso, el trofeo)... o casi, porque estará muy enfocado al multijugador: hasta **9 jugadores a la vez** competiremos para llegar los primeros, en modo local un online. El juego también tendrá modo historia, desafíos y, además, podremos jugar con el aspecto de **héroes del videojuego indie** como Shovel Knight, Commander Video o Juan Aguacate.

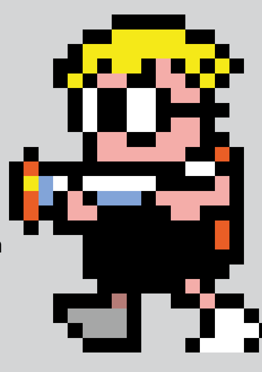




Mutant Mudds Super Challenge

RENEGADE KID VERANO 2015

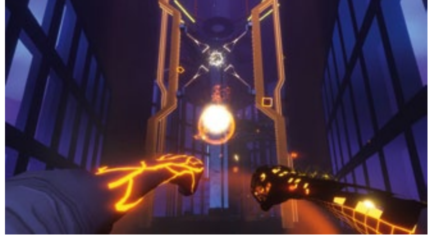
Los alienígenas de barro vuelven a amenzar nuestro planeta... ¡pero Max va a repelerlos con su pistola de agua! La continuación de uno de los mejores juegos de la eShop de 3DS volverá a ofrecernos **plataformas y acción**, en escenarios 2D con dos planos de profundidad. Su punto fuerte será un brillante diseño de niveles, en este caso **40 totalmente nuevos**.



Soul Axiom

WALES CUARTO TRIMESTRE 2015

Una aventura de **ciencia-ficción en primera persona** en la que tu misión será descubrir tu identidad y tu pasado. La clave estará en la **exploración** de elegantes escenarios futuristas y en la resolución de puzles usando los poderes que vayamos consiguiendo.





Ezra Bridger, el joven padawan de la serie Star Wars Legends, se las ve con el mismísimo Darth Vader. Cuatro personajes de esta serie, ambientada cinco años antes de "Una Nueva Esperanza" tendrán su figura.

28 de agosto - Wii U

Disney Infinity 3.0, ¡llega Star Wars!

Nuevas figuras se unen a los playsets galácticos del juego.



Mickey Mouse
Además de las nuevas figuras de Star Wars y de "Del Revés", se ha anunciado esta de **Mickey** y una de **Minnie** para el modo Toy Box.

El 28 de agosto Wii U recibirá Disney Infinity 3.0 Edition, con un starter pack que incluirá el playset **Twilight of the Republic**, inspirado en la serie Clone Wars, y las figuras de Anakin Skywalker y Ahsoka Tano. Y Disney lanzará dos playsets más de Star Wars: **Rise Against de Empire**, ambientado durante la trilogía original, y otro secreto sobre El Despertar de la Fuerza, la nueva peli que se estrena en diciembre. Y ahora se han anunciado nuevas figuras.

15 figuras confirmadas

Para empezar, una buena noticia: parece que todas las figuras de Star Wars anunciadas serán compatibles con los dos Playsets. Y estas son las nuevas: de la actual serie de animación **Star Wars Rebels** tenemos a Kanan Jarrus, Ezra Bridger, Sabine Wren y Zeb Orelios, mientras que de la trilogía original se ha anunciado a Boba Fett. Figuras que se unen a las de Yoda, Anakin, Ahsoka, Darth Maul, Obi-Wan, Luke, Leia, Han Solo, Chewbacca y Darth Vader. En total, son 15 personajes de la serie de George Lucas los que tendrán muñecos. Y podrán juntarse con los anteriores personajes de Disney Infinity en el modo **Toy Box** del juego.



Boba Fett: el famoso cazarrecompensas de la trilogía original.





Boba Fett será un personaje muy poderoso: bueno cuerpo a cuerpo, con un rifle láser y la capacidad de volar.





En los Playset de Star Wars no solo jugaremos con los principales personajes de la serie, sino que también pilotaremos vehículos o cabalgaremos monturas.



Sabine Wren, la rebelde experta en armamento y explosivos, es una de las figuras de la serie Star Wars Rebels.

¡Darth Vader! El personaje más importante de Star Wars no podía faltar, con su sable láser y el poder de la Fuerza.

"Del Revés", la nueva peli de Pixar

Ya ha llegado a los cines y es la peli de moda: dentro de la cabeza de la adolescente Riley, que acaba de cambiar de ciudad y de instituto, sus emociones pierden el control... ¡y llega el caos! Disney Infinity 3.0 contará con un playset de la película y figuras de las cinco emociones: Alegría, Tristeza, Miedo, Ira y Asco. La aventura se desarrollará en la mente de Riley, es decir, un lugar muy imaginativo, y los puzles y los saltos (en 2D y en 3D) serán los elementos principales del desarrollo.





Dos de nuestros juegos más esperados para 3DS han salido durante el último mes en Japón. ¡Qué ganas de tenerlos por aquí! Además, ¡parece que Dragon Quest VII y VIII acabarán llegando a Europa!



Bloodstained, heredero de Castlevania en Wii U

Koji Igarashi, ex-productor de la saga Castlevania que trabajó en las entregas de GBA y DS entre otras, ha ilusionado a mucha gente al anunciar este sucesor espiritual de la emblemática serie de vampiros. Ha logrado reunir los fondos necesarios a través de la plataforma de financiación colectiva Kickstarter, donde ha sido uno de los proyectos más exitosos al reunir más de cinco millones y medio de dólares, donados por 64.867 internautas. Armature Studio, formado por antiguos miembros de Retro Studios, está preparando la versión de Wii U.



El nuevo Dragon Ball llegará por todo lo alto

Con el juego recién lanzado en Japón, ya sabemos que Dragon Ball Z: Extreme Butoden para 3DS llegará a nuestro continente el 16 de octubre. Se trata de un nuevo juego de lucha con jugabilidad clásica 2D, desarrollado en esta ocasión por Arc System Works, veterano estudio que ha demostrado su maestría en el género con juegos como Guilty Gear, BlazBlue y Persona 4 Arena entre otros. Extreme Butoden presentará un elenco de 20 personajes jugables y más de 100 de apoyo con los que formar equipos de todo tipo. Y para celebrar su llegada en octubre, tendremos la opción de adquirirlo en un irresistible pack que incluirá una New 3DS, un set de cubiertas que hará las delicias de los fans de Dragon Ball y dos juegos preinstalados: la nueva entrega de la que os estamos hablando, y de regalo Dragon Ball Z: Super Butoden 2 de SNES.


©SQUARE ENIX

BREVES...

Dragon Quest VII y VIII, más cerca de Europa

Recientemente, a Yuji Horii (creador de Dragon Quest) se le escapó en una entrevista en Francia que los remakes para 3DS de la séptima y octava entrega saldrán “en francés”. Y si estos magníficos juegos de rol llegan al país vecino, obviamente lo harán a toda Europa, como mínimo en inglés y con suerte también en castellano. ¡La cosa pinta bien!

Zero Escape 3 anunciado

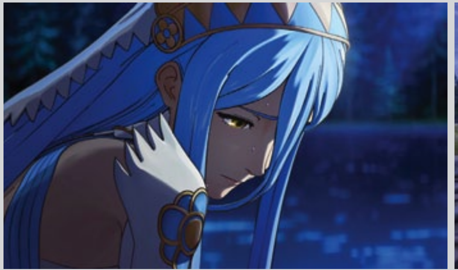
Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors (DS) y Virtue's Last Reward (3DS) son dos aventuras gráficas con elementos de novela visual que encandilaron a jugadores de todo el mundo gracias a su excelente historia y a sus misteriosos personajes. Tras numerosas peticiones por parte de los fans, la tercera entrega saldrá para 3DS en verano de 2016, con el título Zero Time Dilemma.

LBX se adelanta a septiembre

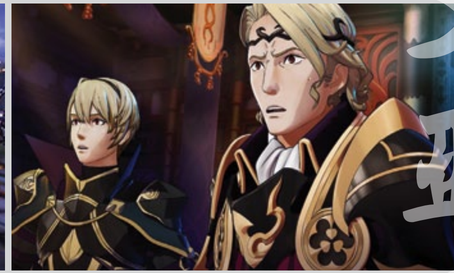
El mes pasado os hablamos de Little Battlers eXperiencie, un nuevo juego de Level-5 que llegará este año a nuestras fronteras. Aunque al principio estaba programado para noviembre, finalmente lo tendremos el 4 de septiembre. ¡Ya casi está aquí!











EL LANZAMIENTO DEL MES (1)

Fire Emblem Fates

La mejor saga de rol táctico vuelve por partida doble.

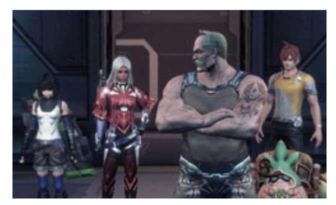
Tras la fenomenal recepción que obtuvo Fire Emblem Awakening hace unos años el listón está muy alto, pero parece que la nueva entrega lo eleva aún más. Conocido en Japón con el título Fire Emblem If, por primera vez en la saga el juego se vende en dos ediciones distintas, cada una con importantes diferencias en argumento y personajes. La versión Birthright tiene una dificultad más accesible, y en ella defendemos a nuestro pacífico reino de una nación que busca la guerra y la conquista. En cambio, en la edición Conquest, que es más desafiante, nos unimos al mencionado país sediento de sangre con el reto de cambiarlo desde dentro. Ya juguéis a una versión u otra, tras pasaros el juego podréis adquirir una expansión descargable de pago con una tercera línea argumental, en la que nuestro protagonista trata de unir a los dos reinos en la lucha contra una amenaza común. Y lo mejor de todo es que cada una de las tres aventuras (las de sus respectivas ediciones y la descargable) tiene una duración comparable a la historia completa de Fire Emblem Awakening. Por otra parte, esta vez sí hay un sólido multijugador local y online con batallas en las que podremos retar a otro jugador usando 5 personajes cada uno. Además, los amiibo de Marth, Ike, Daraen y Lucina son compatibles para desbloquear sus personajes. El juego llegará a Europa en 2016.



Lanzamiento en Japón:
25 de Junio

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Xenoblade Chronicles X (Wii U) Monolith Soft
Fecha europea: **Diciembre**



Dragon Quest VII (3DS) Square Enix
Fecha europea: **¿2015-2016?**



Rhythm Paradise: The Best Plus
(3DS) Nintendo
Fecha europea: **Sin confirmar**



Bravely Second: End Layer (3DS) Square Enix
Fecha europea: **2016**



Yo-Kai Watch
(3DS) Level-5
Fecha europea: **2016**







EL LANZAMIENTO DEL MES (2)

The Great Ace Attorney

Los abogados de Capcom se reinventan en el siglo XIX.

Una de nuestras sagas favoritas vive un nuevo comienzo con un protagonista totalmente inédito: un antepasado de Phoenix Wright que vive a finales del siglo XIX. Tras un breve comienzo en Japón, este abogado viaja a Londres, donde se desarrolla la mayor parte del juego. Es la gloriosa época victoriana, en la que dicha ciudad es la más importante del mundo como capital del Imperio Británico. Allí, el nuevo Wright conoce a Sherlock Holmes, el mítico detective creado por Arthur Conan Doyle, que proporciona una valiosa ayuda en las investigaciones con sus agudas deducciones. Los juicios mantienen los interrogatorios múltiples que vimos en el crossover con Layton, y añaden un nuevo sistema en el que tendremos que convencer a todos los miembros del jurado de la inocencia de nuestros clientes. Este juego nos entusiasma y esperamos verlo pronto por aquí, aunque vistos los últimos precedentes es poco probable que llegue en castellano.



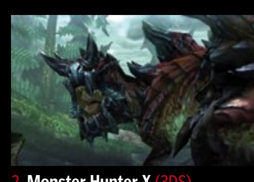
Lanzamiento en Japón:
9 de Julio

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest VIII** (3DS)
Compañía: Square Enix



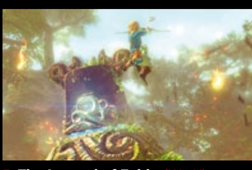
2. **Monster Hunter X** (3DS)
Compañía: Capcom



3. **Super Robot Wars BX** (3DS)
Compañía: Bandai Namco



4. **A.C.: Happy Home Designer** (3DS)
Compañía: Nintendo



5. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: Nintendo

La guía definitiva
del juego más popular del mundo



Informe especial

3DS / Wii U

juegos para soñar

¡Que no pare la fiesta! O, mejor dicho, el festival de juegos que nos esperan los próximos meses. Grandes nombres, retornos muy esperados y diversión a raudales en un aluvión de títulos.













Wii U

Super Mario Maker

Celebra el 30 aniversario de Mario emulando al mismísimo Miyamoto.

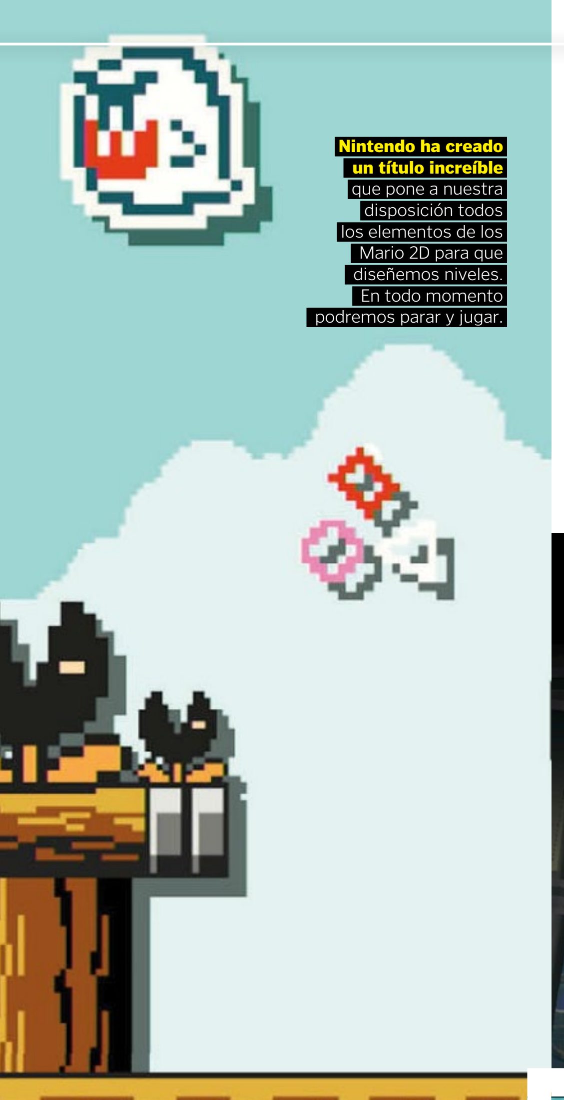
NINTENDO
PLATAFORMAS
11 DE SEPTIEMBRE

Desde que debutó en el E3 de 2014 sabíamos que iba a ser importante, pero este año se ha confirmado como **la gran sorpresa de la feria**. El juego con el que Nintendo celebrará el 30 Aniversario de Mario va a ser más que un editor de niveles o un plataformas 2D: será una experiencia Mario de alcance universal.

Creadores y jugadores

Con **Super Mario Maker** crearemos niveles de Mario 2D usando la pantalla táctil del Wii U GamePad, para pasar a jugarlos con sólo pulsar un botón y en cualquier momento volver a editar si nos apetece. Pero también incluirá "de serie" niveles creados por la propia Nintendo y modos como **100 Marios Challenge**, en el que tendremos 100 vidas para superar una larga serie de difíciles retos. Y atención: en este modo desbloquearemos el aspecto pixelado de héroes como Link y jugaremos con ellos, cosa que también haremos usando sus **figuras amiibo**. Estos personajes tendrán sólo apariencia "Super Mario Bros.", pero serán la excepción: ya sabéis que en todo momento podremos cambiar la estética entre la de cuatro juegos clásicos de Mario, y esto significa que, en el caso de enemigos o ➲





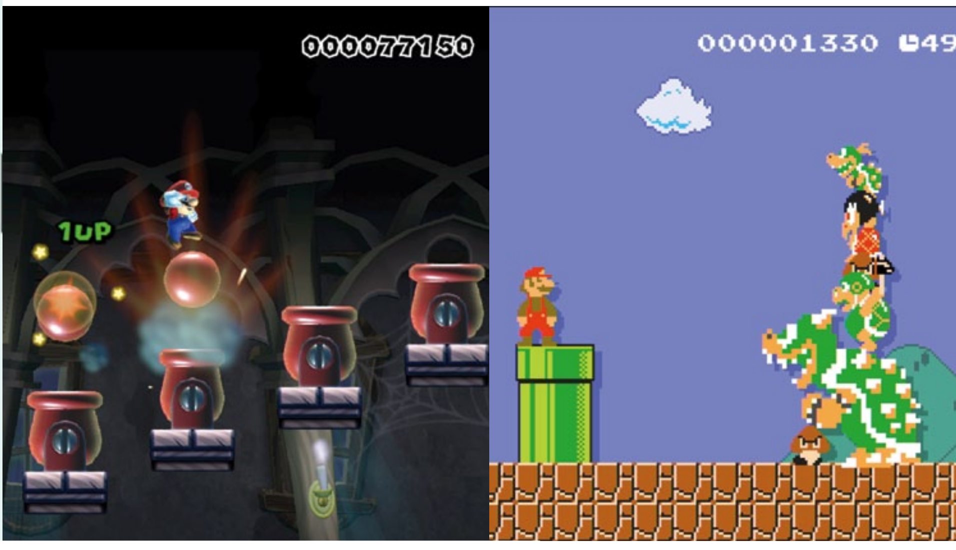
Nintendo ha creado un título increíble que pone a nuestra disposición todos los elementos de los Mario 2D para que diseñemos niveles. En todo momento podremos parar y jugar.



LOS AMIIBO PIXELADOS

Nintendo lanzará dos nuevos amiibo, uno incluido en un pack 30 aniversario del juego Super Mario Bros. original junto a Super Mario Maker y el libro de arte, aunque también podremos comprar cualquiera de los dos por separado. Con ellos Mario ganará poderes como romper bloques desde cualquier dirección, y también podremos añadir un filtro visual retro tipo tele de tubo al juego.



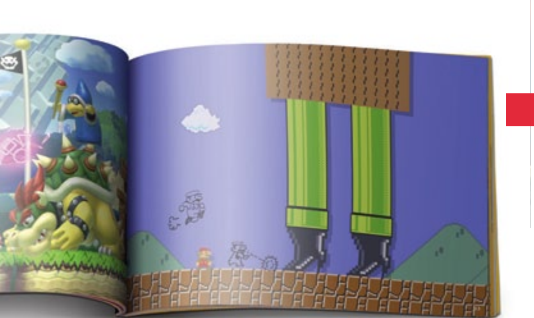






DESCARGAREMOS INFINITOS NIVELES CREADOS POR LOS JUGADORES, PERO ADEMÁS EL JUEGO INCLUIRÁ MUCHOS DE SERIE DISEÑADOS POR LAS PODEROSAS MENTES DE NINTENDO EAD

Trailers

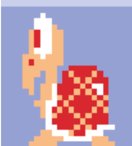




Solo podrás subir un nivel si tú mismo te lo has pasado, para impedir así que se suban niveles injugables. Y, para bajártelos, podrás buscar por dificultad, autor de los mismos...

EL LIBRO DE LOS FANS DE MARIO

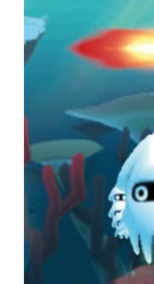
Super Mario Maker llegará el 11 de septiembre a las tiendas acompañado de un libro de arte muy especial: 100 páginas preparadas por los desarrolladores del juego que nos darán ideas para crear nuestros niveles. Auténticas locuras presentadas en bellas láminas a todo color que nos servirán de inspiración para seguir los pasos de Miyamoto y Tezuka. Todo un homenaje al fontanero universal.









UN JUEGO QUE REPASA LA HISTORIA 2D DE MARIO

Ya sabíamos que Super Mario Maker nos permitirá cambiar la estética de los gráficos entre cuatro distintas. Y lo mismo que en cualquier momento del nivel podremos pausar, editar y jugar, el cambio estético será instantáneo y cuando queramos. Además, los estilos elegidos son las de cuatro de los juegos más representativos del fontanero, claves en la historia de los juegos de plataformas 2D.



Super Mario Bros., el juego que lo cambió todo y del que el 13 de septiembre se celebra el 30 aniversario. Sus sprites son ya un icono cultural.



Super Mario Bros. 3 volvió a revolucionar con su pulida jugabilidad y sus variadas mecánicas. Gráficamente llevó la NES al límite.



Super Mario World supuso el debut de Mario en Super Nintendo y el nacimiento de Yoshi. Y un estallido de color propio de los 16 bits.



New Super Mario Bros. U es, hasta la fecha, el último plataformas 2D de Mario. Estética clásica, pero "redondeada" por un estilo más cartoon.



PARA ELEGIR ENTRE EL FESTÍN DE NIVELES QUE OFRECERÁ EL JUEGO, PODREMOS SELECCIONAR EN FUNCIÓN DE SU DIFICULTAD O DE LA PUNTUACIÓN QUE LES HAYAN OTORGADO LOS USUARIOS

personajes posteriores a Super Mario Bros., se han diseña **nuevos sprites con aspecto 8 bits**. ¿Significa esto que veremos cómo hubiera sido Yoshi si hubiera nacido en 1985? ¡Ojalá!

Creadores y jugadores

En la práctica, el juego tendrá un número infinito de niveles, porque podrás descargarte los que haga **toda la comunidad mundial**, puntuarlos o seguir a un "creador" en concreto. A la hora de buscar niveles, podrás ver cuánta gente ha jugado cada uno o filtrar por dificultad. De hecho, la dificultad se medirá dinámicamente: veremos **el porcentaje de usuarios** que han acabado el nivel de entre todos los que lo han jugado. Es más, será imposible subir un nivel si antes su creador no lo ha superado, para evitar fases injugables. Incluso podremos **modificar los niveles** que nos bajemos, aunque luego no será posible volver a subirlos: ¡hay que respetar el trabajo de cada creador! ¿Te apetece dar el paso y empezar a diseñar tus propios niveles?



¿Ese es Link? ¡Pues sí! Con las figuras amiibo o jugando al modo 100 Marios Challenge desbloquearemos sprites 8 bits de otros héroes de Nintendo. Sus habilidades serán las mismas de Mario, pero traerán detalles como efectos de sonidos de sus juegos.

Con Super Mario Maker haremos auténticas locuras cambiado las reglas de los Mario 2D de toda la vida. ¿Qué tal nadarán los goombas en un nivel submarino?

La acción espacial por todo lo alto vuelve con un nuevo Star Fox. 1080p de definición y 60 fps nos sumergirán en niveles frenéticos repletos de enemigos.

Este es el Walker, ¿un vehículo nuevo? En realidad, es una transformación del Arwing diseñada para avanzar por tierra y explorar zonas interiores.

El equipo Star Fox vuelve al completo: Fox, Falco, Peppy y Slippy defenderán el sistema Lylat de las hordas del malvado Andross.

Wii U

Star Fox Zero



La tripulación de Fox McCloud vuelve a viajar a los confines de la galaxia.

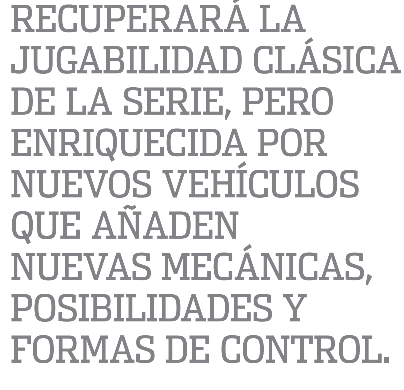
NINTENDO
ACCIÓN
ÚLTIMO TRIMESTRE 2015

El regreso por todo lo alto de una de las franquicias más amadas por los nintenderos estará listo para finales de 2015. Un juego que, argumentalmente, será casi un "remake" del primer Star Fox, con **el equipo de Fox McCloud** enfrentándose a la armada del terrible Andross. Pero jugablemente traerá una revolución: en la tele, una amplia panorámica mostrará tu Arwing en tercera persona. Y en la pantalla del mando disfrutaremos una **vista en primera persona** desde la cabina de la nave: mueve el mando y podrás mirar a tu alrededor y, lo que es más importante, apuntar tu cañón láser. Una experiencia de control diferente.

Más versátil que nunca

Por primera vez en un Star Fox el control del vehículo y de sus cañones será independiente. Y esta no será la única sensación nueva: nuestro Arwing se apunta a la moda "Transformer" y, en los momentos "All-range" de cada fase (es decir, aquellos en los que el scroll constante deja paso a un escenario abierto por el que nos movemos libremente), bastará pulsar un botón para que **se convierta en un "walker"**, vehículo terrestre que camina sobre dos patas. Será ideal para acabar más deprisa con hordas de enemigos terrestres.

El ejército de Andross estará formado por enemigos cibernéticos, aunque está confirmado el retorno de villanos clásicos como Pigma y Star Wolf.



STAR FOX ZERO RECUPERARÁ LA JUGABILIDAD CLÁSICA DE LA SERIE, PERO ENRIQUECIDA POR NUEVOS VEHÍCULOS QUE AÑADEN NUEVAS MECÁNICAS, POSIBILIDADES Y FORMAS DE CONTROL.





Las zonas de scroll dirigido se alternarán con otras en las que habrá una total libertad de movimientos. Ideales para jugar al gato y al ratón espacial.

Pero la cosa no quedará ahí. Volverán las misiones pilotando el tanque **Landmaster**, que además en esta ocasión también transformará sus ruedas en propulsores y podrá volar a baja velocidad. E incluso habrá un vehículo completamente nuevo, el girocóptero. Sus dos hélices laterales le dotarán de una movilidad enorme y la capacidad de quedar estático en el aire. Y además, subidos en él también podremos lanzar al suelo un pequeño robot teledirigido: tomando su control directo, nos colaremos por recovecos en busca de zonas secretas. Por cierto, el robot tiene el aspecto del mítico R.O.B., el robótico periférico de NES.

En manos de un genio

Miyamoto y su equipo han colaborado con **Platinum Games** (Bayonetta) en el desarrollo del juego, así que las expectativas no pueden ser mayores. El genio de Nintendo asegura que **Star Fox Zero** será rejugable, ofreciendo objetivos nuevos en cada nivel una vez lo hayamos superado. Al fin y al cabo, Miyamoto tiene un especial cariño a esta serie y está poniendo todo su empeño en que esta entrega para Wii U sea inolvidable.

UN JUEGO DE ACCIÓN CON UN CONTROL ÚNICO

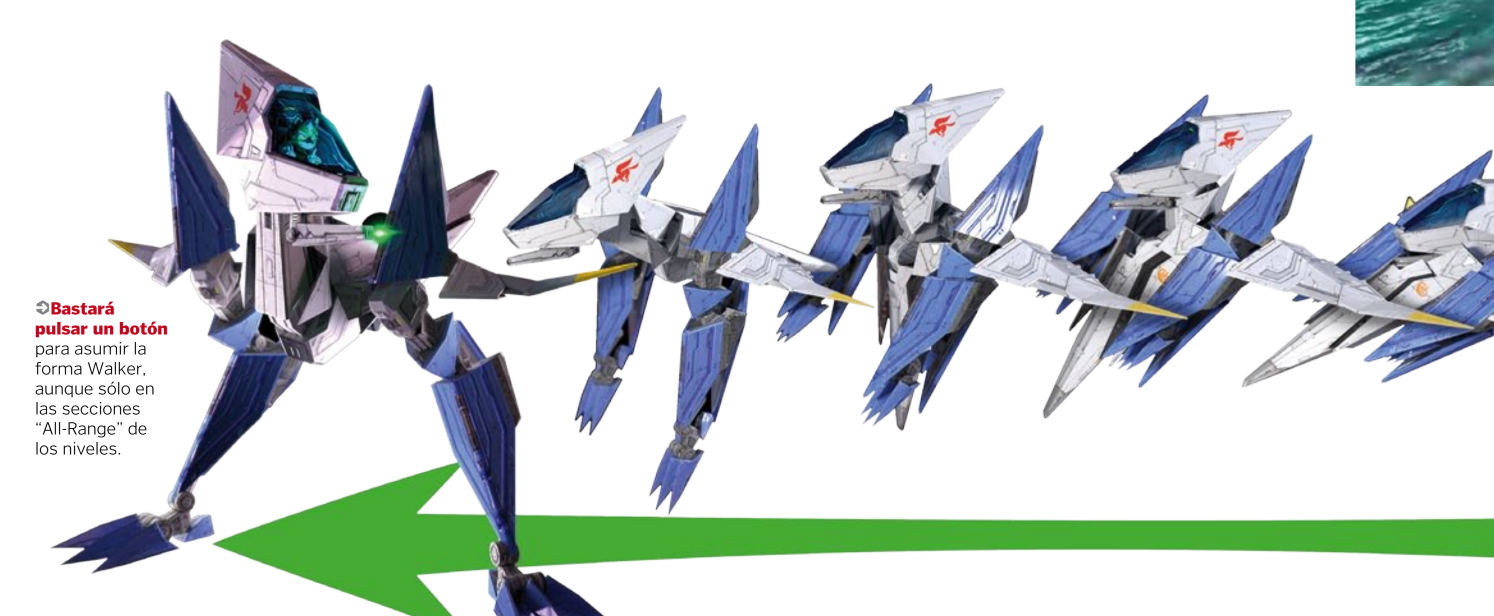
La tele mostrará una amplia vista en tercera persona, y el mando una visión desde la cabina del vehículo. El stick izquierdo nos servirá para desplazarnos, y moviendo el mando dirigiremos el punto de mira. Se parecerá al control de apuntar de Splatoon, pero en algunos momentos mirar a la pantalla del mando será importante.



EL PUNTO DE MIRA SE DESPLAZARÁ AL MOVER EL GAMEPAD, Y SU PANTALLA REFLEJARÁ ESTE CAMBIO. PODREMOS MIRAR EN TODAS DIRECCIONES DESDE LA CABINA DE MANDO DEL PILOTO.

EL ARWING SE TRANSFORMA EN WALKER

La mítica nave de combate del equipo Star Fox gana una función que Miyamoto ya implementó en Star Fox 2 (el juego de Super NES que nunca llegó a ver la luz): la de transformarse en el "walker", vehículo de tierra capaz de andar, saltar y dar rápidos giros laterales para esquivar ataques. Será mucho más adecuado para acabar con enemigos en tierra y explorar el interior de bases espaciales.



Bastará pulsar un botón para asumir la forma Walker, aunque sólo en las secciones "All-Range" de los niveles.



Aunque el propio Miyamoto ha confesado que quería un juego estilo "cartoon" huyendo de los gráficos realistas, efectos como el agua serán de primer nivel.

Como sus predecesores, Star Fox Zero buscará ser una experiencia muy cinemática. Las comunicaciones entre los pilotos del equipo Star Fox narrarán la trama.

El Arwing en su forma de caza seguirá siendo el vehículo principal, y con él ejecutaremos los "barrel-rolls", giros de 360 grados.

Wii U

Trailers

Animal Crossing amiibo

La magia de Animal Crossing se une al encanto de las figuras amiibo en este "party game" p

NINTENDO
PARTY GAME
TERCER TRIMESTRE 2015

La llegada de Animal Crossing a Wii U se producirá en el último trimestre del año, y será en un party game, **un juego de tablero** para hasta cuatro jugadores que conservará la peculiar mágia de esta serie.

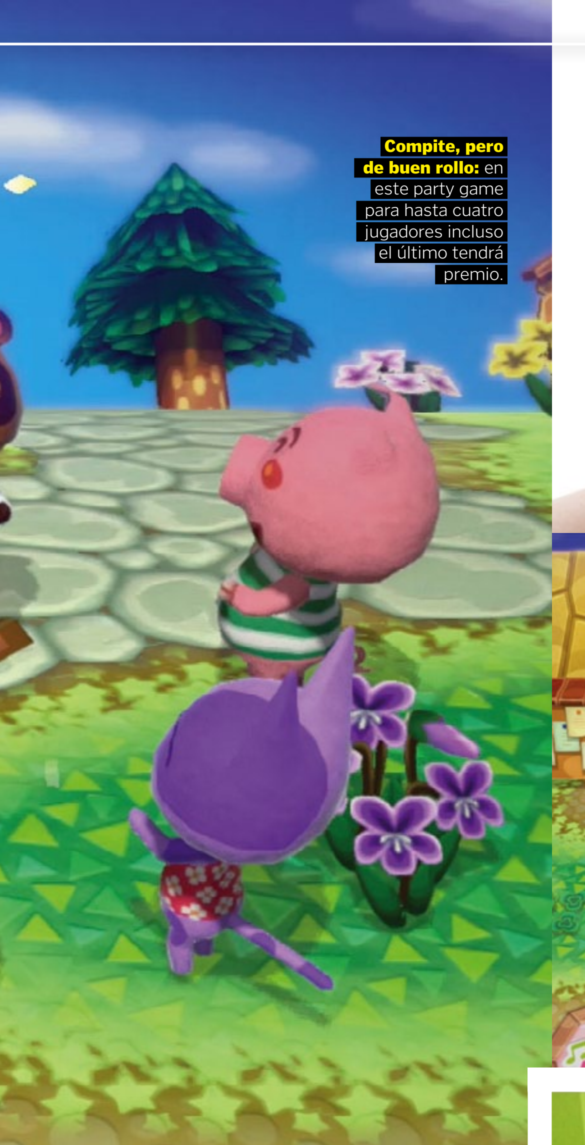
Un paseo por el pueblo

Para jugar habrá que hacerlo con **un amiibo de Animal Crossing**, pero tranquilos que con el juego vendrán dos: bastará con colocarlos sobre el lector NFC del mando de Wii U para convertirnos en ese personaje. Antes de empezar cada partida elegiremos en qué **mes del año** queremos jugar, lo cual no solo cambiará el aspecto del tablero, sino también los efectos de sus casillas. En ellas nos toparemos con **personajes famosos de la serie**, y realizaremos las acciones típicas, desde vender y comprar nabos hasta hacernos un cambio de peinado, con el objetivo de ganar **Happy Points**. Para avanzar, tiraremos dados en nuestro turno, y será posible elegir entre bifurcaciones del camino. En la figura guardaremos nuestros Happy Points, para que los utilicemos si vamos a jugar a casa de un amigo. Además, **las tarjetas amiibo** servirán para desbloquear minijuegos. ¿Qué fan de Animal Crossing puede resistirse a esta propuesta?

LOS AMIIBO DE ANIMAL CROSSING

Para jugar a AC amiibo Festival serán necesarias las figura amiibo de Animal Crossing. El juego se venderá en un pack con dos de ellas (y tres tarjetas amiibo de propina). Pero, espera... ¡¡¡hemos dicho que habrá amiibo de Animal Crossing!!! Sí, se pondrán a la venta al mismo tiempo que el juego, y aquí tienes los que ha mostrado Nintendo: Al, Paca, Canela, Totakeke, Nuria (personaje que debuta en AC Happy Home Designer), Candrés, Pili y Tom Nook. ¡Por Dios, qué monos! ¡Los queremos ya!





Compite, pero de buen rollo: en este party game para hasta cuatro jugadores incluso el último tendrá premio.

Festival

para Wii U.



MINIJUEGOS CON LAS TARJETAS AMIIBO

Las nuevas Tarjetas amiibo serán clave en el próximo AC Happy Home Designer de 3DS (como puedes ver en la página siguiente), pero también se usarán en amiibo Festival, en este caso para desbloquear minijuegos. En el pack del juego vendrán tres.







EL JUEGO SERÁ TAN ENCANTADOR COMO PUEDES ESPERAR: LAS ANIMADAS MELODÍAS, EL TABLERO AMBIENTANDO EN UN PUEBLO DE ANIMAL CROSSING, TUS VECINOS FAVORITOS...



El aspecto del tablero y los sucesos de sus casillas cambiarán en función del mes que elijamos al principio de la partida. ¡Cómo pasa el tiempo!


Tu trabajo en la compañía de Tom Nook será una gran responsabilidad, pero también muy gratificante: hacer felices a los vecinos decorando su casa.

Sisebuto, Candrés, Tom y Nuria, una nutría de río de lo más maja, serán tus compis en tu nueva aventura laboral.

3DS

Animal Crossing
Happy Home Designer

Si ya despuntaste en New Leaf, aquí te consagrarás como decorador.

NINTENDO
SIMULADOR
2 DE OCTUBRE

Una de las actividades más divertidas de Animal Crossing, la decoración, se expande en su propio juego. Tú serás **el nuevo empleado** de Tom Nook y tendrás que decorar las casas de tus vecinos. Cambirás cada detalle del interior (con más opciones que nunca, pues elegirás entre miles de muebles), y por primera vez, también **elementos exteriores** como los tejados o las vallas de los jardines.

Conocidos y amigos

Habrá **cientos de vecinos**, y cada uno con gustos bien distintos. Tendrás que estar atento al estilo de cada uno para acertar. Serán personajes ya conocidos de la serie y, gracias a las nuevas tarjetas amiibo, podrás decorar los hogares de los vecinos más famosos, como Canela. Además, el juego supondrá el debut de un nuevo personaje nacido para el éxito: Nuria, una nutria de río que será tu ayudante.



LAS POSIBILIDADES DE DISEÑO DE NEW LEAF SE HAN MUTIPLICADO: HABRÁ MILES DE MUEBLES, DECORAREMOS EL EXTERIOR DE LAS CASAS... ¡ESTO ES UN TRABAJO A TIEMPO COMPLETO!





LAS TARJETAS AMIIBO

Con el juego vendrá una de regalo, y las demás se venderán por separado. En AC Happy Home Designer servirán para decorar la casa del personaje de la tarjeta. Las New 3DS llevan el lector en la pantalla táctil y, para los modelos anteriores, se lanzará el lector NFC de figuras y tarjetas amiibo, por separado y en pack con el juego.





3DS

Pokémon

Mundo Megamisterioso

Para salvar a los Pokémon tendrás que convertirte en uno de ellos.

SPIKE CHUNSOFT
AVENTURA
PRINCIPIOS DE 2016

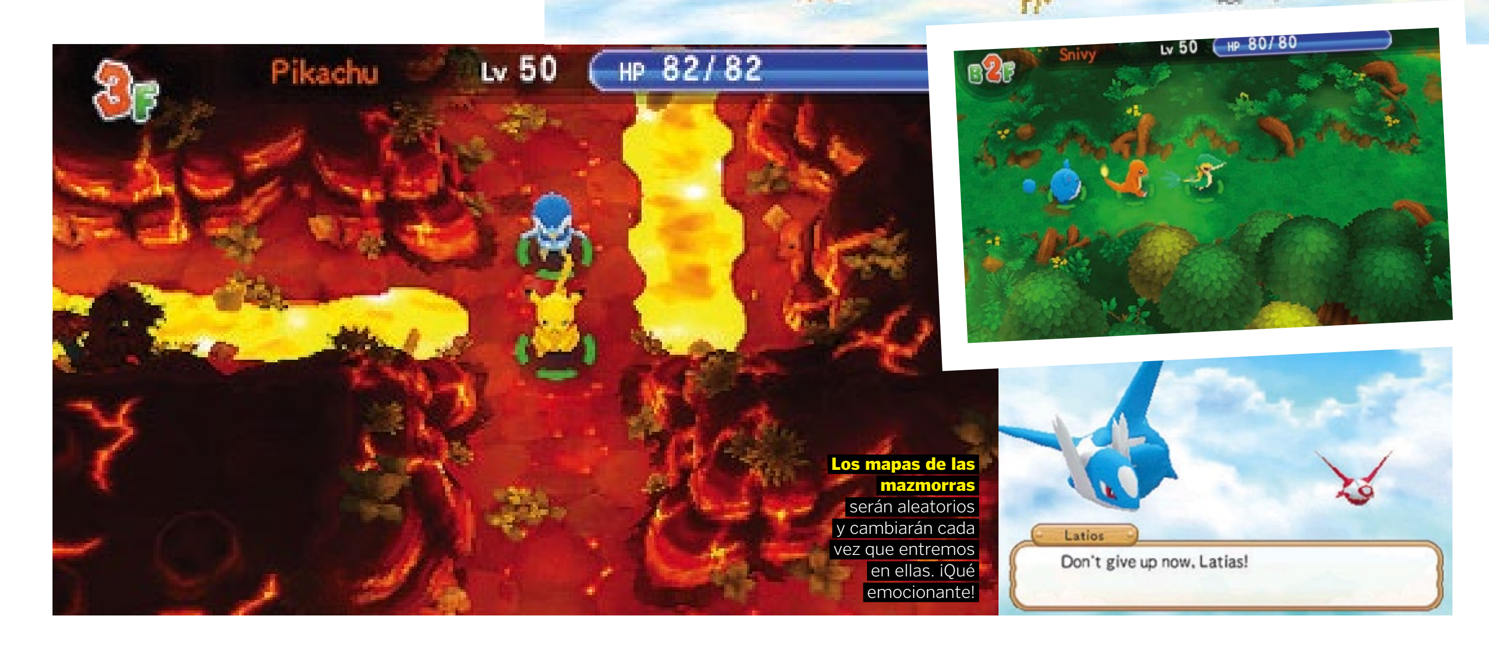
No será el primer Pokémon de la subserie Mundo Misterioso en llegar a 3DS, ya que en 2013 disfrutamos de **Portales al Infinito**. Pero sí que parece que será superior en todo: de nuevo nos enfrentaremos a una gran aventura en un mundo habitado sólo por Pokémon parlantes, y nosotros seremos un humano transformado en uno de ellos. Esta vez podremos elegir entre **20 Pokémon**, entre los que estarán Pikachu y todos los iniciales de todas las regiones.

Mazmorras misteriosas

La clave de la aventura volverá a ser la exploración de **mazmorras** que se generan aleatoriamente cada vez que nos metemos en ellas, y en las que con la ayuda de los Pokémon que nos acompañen encontraremos todo tipo de tesoros, nos las veremos con jefes (muchos de ellos **Pokémon legendarios**) y mejoraremos a nuestra tropa. Y si el tamaño de la aventura se mide por el número de Pokémon, esta será muy grande: estarán los 720 conocidos y habrá megaevoluciones.

Como en todos los Mundo Misterioso, nos convertiremos en Pokémon para explorar un mundo habitado sólo por ellos y lleno de aventuras.

Estarán presentes los 720 Pokémon y podremos elegir a nuestro personaje entre 20 especies distintas.



Los mapas de las mazmorras serán aleatorios y cambiarán cada vez que entremos en ellas. ¡Qué emocionante!



¡Menudo supersalto! Se trata del Jump Shot, un nuevo golpe que se incluye dentro de los movimientos Ultra Smash. Así no habrá bola alta que se te resista.

El control del juego será heredero del de Mario Tennis Open, basándose en combinaciones de dos botones para los Ultra Smash.

Wii U

Mario Tennis Ultra Smash

Los partidos de tenis de Mario y compañía suben de nivel en Wii U.

CAMELOT/NINTENDO
DEPORTIVO
ÚLTIMO TRIMESTRE 2015

Menudo juegazo deportivo va a recibir Wii U este mismo año: **la nueva edición de Mario Tennis**, que sacará todo el partido a la consola para ofrecernos el tenis arcade más espectacular y divertido de la historia. Nintendo aún se guarda la mayoría de los secretos en la manga, incluidos los modos de juego (sabemos que habrá multijugador y partidos a dobles, pero poco más). Pero sí han revelado algunos detalles que nos hacen esperar lo mejor, como que el control será heredero del genial **Mario Tennis Open de 3DS** con algunas novedades.

Tenis de altos vuelos

Los golpes básicos volverán a realizarse con los botones A o B, y las combinaciones de los mismos producirán un **Ultra Smash**. Entre estos habrá uno nuevo, el **Jump Shot**, un supersalto ideal para devolver las bolas más altas. Puede serte muy útil si el rival se ha comido un Megachampiñón y se ha convertido en gigante, algo posible en las nuevas **Mega Battles**. Con ese tamaño mantendremos las mismas habilidades tenísticas, pero nuestro alcance y nuestra potencia serán mayores. Es decir, que estaremos ante tenis arcade de primer nivel: la esencia del deporte de la raqueta aumentada por el poder de Mario.

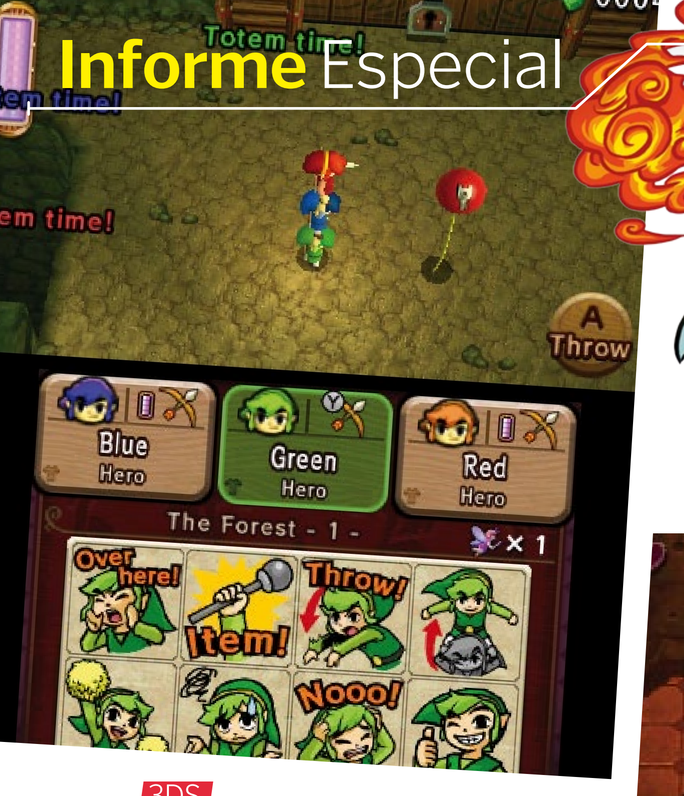


¿Peach tamaño gigante? Eso sólo puede significar que se ha zampado un Megachampiñón, ítem ya habitual en los juegos de Mario. ¡Mira qué potencia!

NINTENDO Y CAMELOT SE GUARDABAN ESTE AS EN LA MANGA: MARIO TENNIS PARA WII U PRESENTARÁ NOVEDADES JUGABLES QUE HARÁN LOS PARTIDOS MÁS EMOCIONANTES. Y AÚN NO HEMOS VISTO CASI NADA DEL JUEGO...

Gráficamente dará gusto ver el juego: el primer Mario Tennis en HD será uno de los mayores espectáculos vistos en Wii U.

Ya estamos deseando que llegue, y eso que NIntendo sólo nos ha mostrado una pista y a cuatro tenistas. ¡Aún queda todo por descubrir!



Hasta tres Link colaborarán en la aventura. En el online nos comunicaremos con un curioso sistema de iconos en la táctil.

3DS

Zelda Tri Force Heroes



Trailers

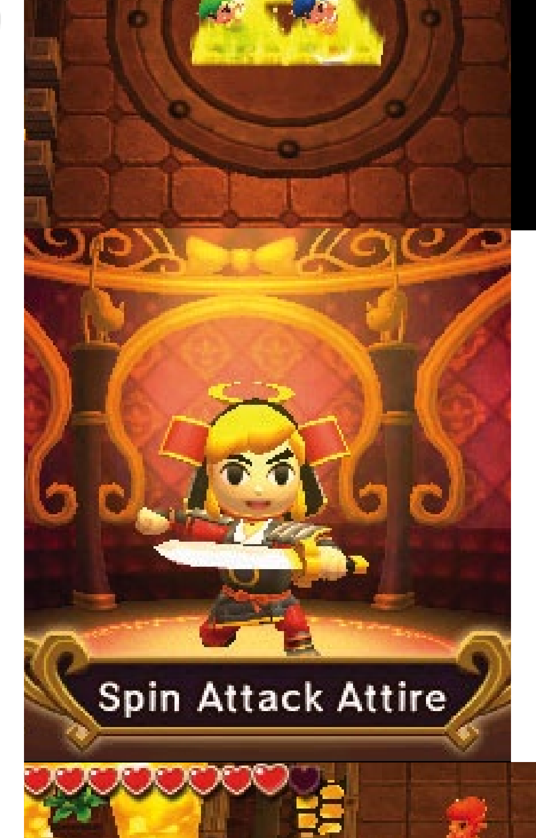
El Zelda más especial se acerca a 3DS. ¡Vístete para la ocasión!

NINTENDO
AVENTURA
ÚLTIMO TRIMESTRE 2015

¡Un nuevo Zelda para tres jugadores simultáneos en 3DS! Dicho así, puede parecer que estamos ante un heredero de Four Swords, pero Tri Force Heroes será **un título único**. Para empezar, no se desarrollará en Hyrule, sino en un reino nuevo donde un extraño evento obliga al rey a buscar a tres héroes que, juntos, formarán **un tótem** destinado a salvar el mundo.

El hábito hace al Link

Y, ¿cómo se forma un **tótem**? Pues con los tres jugadores subidos uno encima de otro. Una habilidad imprescindible para superar **las diferentes mazmorras**. De hecho, en este juego no nos moveremos por un mapa del mundo como tal, aunque sí visitaremos escenarios como un castillo o una ciudad. En las mazmorras, el uso de **los nuevos trajes de Link** será fundamental. Y es que en el mundo del juego todos están obsesionados por la moda, y conseguiremos trajes que nos dotarán de distintas habilidades. ¡Un Zelda con mucho estilo, sin duda!



Margoma

Blue Kokiri · Green Lucky · Red Zelda · The Temple - 4 -

CADA TRAJE DOTARÁ A LINK DE NUEVAS HABILIDADES, Y EN LAS MAZMORRAS HALLAREMOS MATERIALES PARA FABRICAR VESTIMENTAS. ¡ESTARÁ HASTA EL VESTIDO DE ZELDA!

a Heart!

El motor gráfico será el de A Link Between Worlds. Es decir, que el juego será precioso.

Metroid vuelve como nadie esperaba: en forma de aventura en la que 4 jugadores libraremos misiones cooperativas convertidos en soldados de la Federación Galáctica.

3DS

Metroid Prime Federation Force

La serie Metroid continúa desde el punto de vista de los soldados de la Federación en un título multijugador.

NEXT LEVEL GAMES
ACCIÓN
2016

Consagrados con Luigi's Mansion 2, **Next Level Games** se enfrentan al reto de hacer debutar la serie Metroid en 3DS, con un título que continuará la historia tras **Metroid Prime 3** en misiones multijugador cooperativas.

Héroes espaciales

Todo comienza cuando la Federación Galáctica descubre que los piratas espaciales están construyendo el arma definitiva. Se forma entonces un equipo de cuatro soldados: tú y tus amigos, que tendréis que llevar a cabo misiones rebosantes de acción y exploración. En una trama muy trabajada, nos encontraremos con **Samus Aran,** viendo por primera vez sus actos desde los ojos de otro protagonista. Como extra, el juego también ofrecerá el prometedor modo **Blast Ball**, una especie de fútbol futurista 3 vs. 3. Así se deben relajar los soldados de la Federacion cuando no están de servicio.

LA TRAMA NARRARÁ LA BATALLA ENTRE LA FEDERACIÓN Y LOS PIRATAS ESPACIALES, Y VEREMOS A SAMUS A TRAVÉS DEL VISOR DEL CASCO DE NUESTROS SOLDADOS GALÁCTICOS...





Este crossover es uno de los que más nos ha ilusionado hasta la fecha, porque estas dos sagas roleras están entre las que más amamos. Y parece que el resultado va a estar a la altura de lo esperado.

Wii U

Genei Ibun Roku #FE

Así será el esperado crossover entre Shin Megami Tensei y Fire Emblem.

ATLUS/INTELLIG. SYSTEMS
ROL
2016

Aún no sabemos cuál será su nombre definitivo, pero lo que sí está claro es que va a ser uno de los mayores bombazos exclusivos para Wii U el año que viene. Atlus e Intelligent Systems han colaborado para unir sus dos sagas más emblemáticas (**Shin Megami Tensei** y **Fire Emblem**, respectivamente), aunque Atlus es la que está llevando la batuta en el desarrollo. El juego incluirá numerosos elementos y guiños a ambas series, aunque al mismo tiempo está pensado para que cualquier amante del buen rol pueda disfrutarlo, sin necesidad de conocer previamente las legendarias sagas en las que se inspira.

Encuentro de dos mundos

La aventura se desarrollará en **el Tokio contemporáneo** (contexto habitual de los Shin Megami Tensei), con un grupo de jóvenes protagonistas que sueñan con ser estrellas del mundo del espectáculo. Estos personajes adquirirán la habilidad de **fusionarse con "Mirages"**, que son almas de una dimensión paralela que representan a personajes de la saga Fire Emblem como Chrom, Shiida y Kain. Entre las ventajas que nos brindarán estará la posibilidad de transformarlos en armas: por ejemplo, podremos convertir a **Chrom** en una imponente espada. Pero no todos los Mirages estarán dispuestos a ayudarnos, pues también llegarán a Tokio muchas criaturas peligrosas y conocidos villanos de Fire Emblem a los que habrá que hacer frente. Como buen juego de rol, habrá un equilibrio apropiado entre exploración, combates y secuencias argumentales, y además **la banda sonora** tendrá una importancia mucho mayor a la habitual en el género, ya que varios protagonistas serán cantantes profesionales. Pinta a juegazo.



El juego se desarrollará en Tokio, principalmente en el barrio de Shibuya, que destaca por su amplia oferta comercial y de entretenimiento.

La música será muy importante, y los propios actores de doblaje cantarán las canciones de sus personajes.

PODRÍA SER EL MEJOR JUEGO DE ROL QUE JAMÁS VEÁIS EN UNA Wii U JUNTO A XENOBLADE X. UNIRÁ LOS MEJORES ELEMENTOS DE DOS SAGAS LEGENDARIAS Y LES DARÁ FORMA CON UNA PERSONALIDAD PROPIA MUY SÓLIDA

El plantel de personajes será muy variado, e incluirá muchos totalmente nuevos y también numerosas caras reconocibles de la saga Fire Emblem.

El argumento estará a la altura de los mejores juegos de rol, y la aventura tendrá una duración de 30 horas (el doble contando misiones opcionales).

Bowser pilotando el Barrel Blaster de DK. Las figuras SuperChargers, como estos dos, pueden pilotar cualquier vehículo.



Donkey usará barriles en muchos de sus ataques, mientras que Bowser podrá hasta invocar koopas.

Wii U

Skylanders

SuperChargers

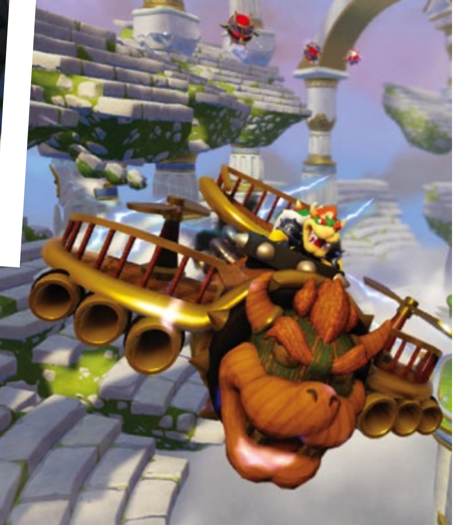
Donkey y Bowser se unen a los Skylanders en su nueva aventura.

ACTIVISION
AVENTURA
25 DE SEPTIEMBRE DE 2015

De Skylanders SuperChargers esperamos mucho, porque la inclusión de **vehículos** supone la mayor innovación en las mecánicas de juego desde que se inició la saga. En total, se han anunciado 20 nuevos muñecos **SuperChargers**, cada uno con su propio vehículo terrestre, acuático o aéreo (aunque cualquier SuperCharger podrá pilotar cualquier vehículo). Bueno, 20 no... porque habrá dos más.

Dos héroes de primera

Sí, **Donkey Kong** y **Bowser** tendrán su propia versión para el juego. Donkey será un Skylander del tipo vida, y Bowser de fuego. Cada uno dispondrá de su propio árbol de evolución, que les permitirá ir desbloqueando nuevos ataques, algunos inspirados en sus juegos y otros completamente nuevos. Y lo mejor es que ambos tendrán sus propios vehículos: el **Barrel Blaster** de Donkey será una moto superveloz, mientras que Bowser dispondrá de su avión **Plane Crusher**, que destacará, como no podía ser de otra manera, por su potencia de fuego.



NINTENDO SIGUE COLABORANDO CON OTRAS COMPAÑÍAS, Y LA PRUEBA ES QUE DOS DE SUS ESTRELLAS SE CONVERTIRÁN EN SKYLANDERS. ¡SÓLO EN LAS VERSIONES PARA CONSOLAS DE NINTENDO, CLARO!



DONKEY Y BOWSER SON SKYLANDERS

En concreto, Turbo Charge Donkey Kong y Hammer Slam Bowser, pues así se llamarán estas dos figuras que serán Skylanders... ¡y amiibo a la vez! Podremos girar su peana para utilizarlos como Skylanders o como amiibo en los juegos de Nintendo compatibles.

3DS

Hyrule Warriors
Legends

La versión definitiva de la batalla por Hyrule se librará en 3DS.

KOEI TECMO
ACCIÓN
PRIMER TRIMESTRE 2016

El año pasado, Nintendo y Koei Tecmo consiguieron un rotundo éxito adaptando las mecánicas de los **Dynasty Warriors** al universo Zelda en Hyrule Warriors. Un brutal juego de acción en el que Link y varios personajes de la serie se enfrentaban a ejércitos con cientos de enemigos, y que se reencarnará el año que viene en **3DS** con un cartucho que traerá de serie todos los personajes del original y de **sus DLC**... y más sorpresas.

Un soplo de aire fresco

La principal novedad será la inclusión de **niveles y personajes de Wind Waker**. En concreto se ha revelado a la pirata Tetra, equipada con cimitarra y trabuco, y al mismísimo Daphness Nohansen, **rey de Hyrule** capaz de transformarse en el **Mascarón Rojo** durante sus ataques. Personajes que harán aún más grande un juego de extraordinarias dimensiones, en el que equiparemos a nuestros personajes con **cientos de armas** distintas.



3DS lo dará todo para ofrecer batallas con decenas de enemigos en pantalla. Toda una proeza técnica.

DOS PERSONAJES DE WIND WAKER ESTÁN CONFIRMADOS: TETRA Y EL REY DE HYRULE. AHORA LA PREGUNTA ES SI ESTARÁ TOON LINK.



Todos los personajes descargables de la versión de Wii U estarán disponibles de serie en el cartucho de 3DS.

Dos de las subsagas más aclamadas del universo Mario se darán la mano en este "crossover", que llegará a las pantallas de 3DS durante la próxima primavera. Juntará mecánicas y gráficos de las dos subsagas.

3DS

Mario & Luigi Paper Jam Bros.

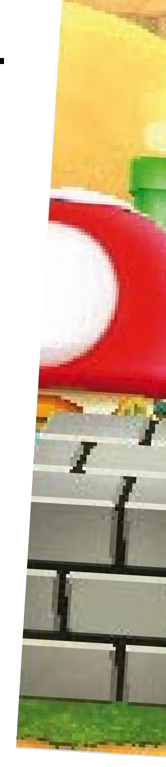
Los fontaneros más célebres se reciclan con papel y tinta rolera.

NINTENDO
ROL
PRIMAVERA DE 2016

El trigésimo aniversario de Mario empieza a coger ritmo: si a finales de este año llegarán Super Mario Maker y Mario Tennis Ultra Smash, en primavera de 2016 lo hará Mario & Luigi: Paper Jam Bros. Como su nombre indica, este título de 3DS aunará el estilo visual y jugable de las subsagas **Mario & Luigi y Paper Mario**, que, curiosamente, ya han tenido una entrega por cabeza en la consola portátil (Dream Team Bros y Sticker Star, respectivamente).El juego estará protagonizado por **Mario, Luigi y Paper Mario**, de modo que habrá que afrontar numerosas misiones, en las que nos toparemos con infinidad de habitantes del Reino Champiñón: la **Princesa Peach**, Toad, Bowser, Kamek, los típicos enemigos de a pie (Goomba, Floro Piraña)... En ese sentido, se jugará mucho con la confusión entre las versiones de papel y las "normales" de cada uno.

Interpretando papeles

Como es habitual en las dos subsagas, el desarrollo combinará **combates, puzles y minijuegos**. Gran parte del encanto radicará en lo diferentes que serán las habilidades de los protagonistas. Buena parte del peso del equipo lo llevará **Paper Mario**, que podrá colarse por grietas estrechas, hacer copias de sí mismo, plegarse y desplegarse... En ciertos momentos, podremos montarnos sobre **una versión gigante**, para hacer frente a otros enemigos que también estarán más creciditos de lo normal. Cómo no, los movimientos combinados serán fundamentales para hacer frente a las hordas de Bowser (en el primer tráiler, destacaba una huida en la que los tres personajes debían ayudarse para poner pies en polvorosa) y resolver los puzles. Preparaos para darle mucho al coco y al martillo en este futuro papelón.





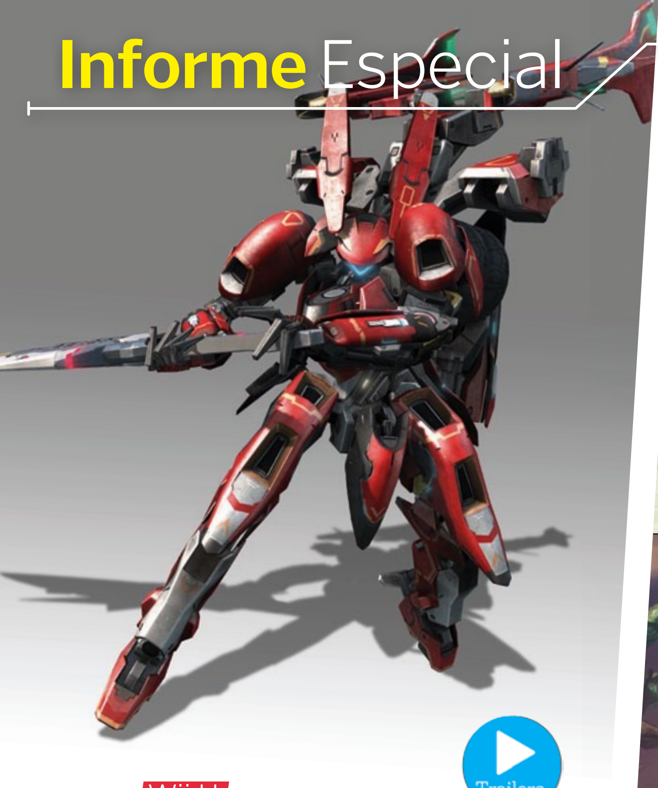
Los combates tendrán muchos elementos de Paper Mario, como la posibilidad de hacer duplicados del fontanero de papel o el uso del célebre martillo.

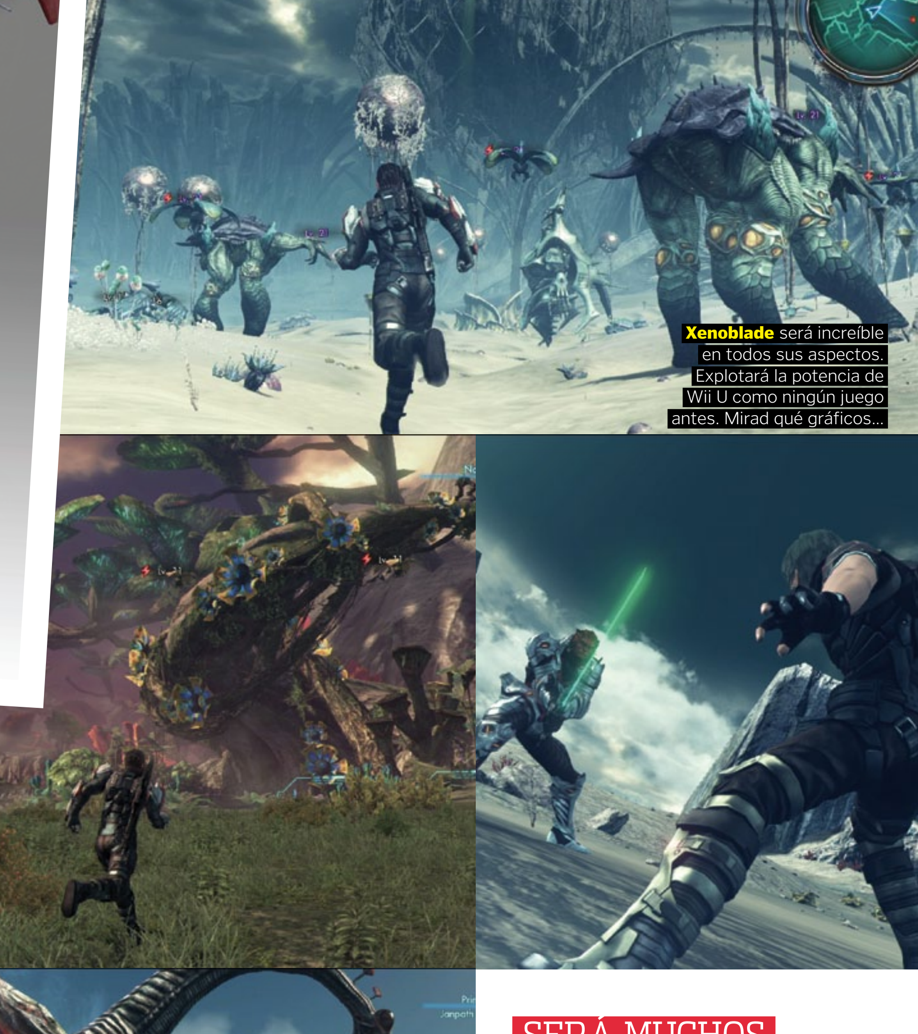
Esta gigantesca versión de Mario será la protagonista de ciertas batallas contra Goombas y otros enemigos muy "vitaminados".

EL 30º ANIVERSARIO DE MARIO ESTARÁ REMATADO POR ESTE "CROSSOVER" ENTRE DOS DE LAS SUBSAGAS MÁS ACLAMADAS DEL REINO CHAMPIÑÓN, AUNQUE HABRÁ QUE ESPERAR HASTA LA PRIMAVERA DE 2016 PARA JUGARLO.

No faltarán homenajes a la esencia originaria del Reino Champiñón. Aquí, tenéis al trío de protagonistas dando unos saltos como mandan los cánones.

El choque de universos dará lugar a situaciones realmente hilarantes. Aquí, tenéis al "bueno" de Bowser increpando a su álter ego papelero.





Xenoblade será increíble en todos sus aspectos. Explotará la potencia de Wii U como ningún juego antes. Mirad qué gráficos...

Wii U

Trailers

Xenoblade Chronicles X

La aventura espacial más grande de la historia es exclusiva de Wii U.

NINTENDO/MONOLITH
ROL DE ACCIÓN
DICIEMBRE 2015

Por fin tenemos confirmación oficial de que la obra cumbre de Monolith saldrá este año. Xenoblade Chronicles X es **el juego más ambicioso** creado para Wii U hasta la fecha, una aventura de dimensiones titánicas. Sus creadores aseguran que acabarlo al 100% puede llevarte cinco veces más tiempo que Xenoblade Chronicles de Wii.

Hogar alienígena

El protagonista es un avatar, es decir, un personaje que **creamos nosotros** y personalizaremos en aspecto, habilidades y armas. El planeta que exploramos, nuevo refugio de la humanidad, se dividirá en **cinco continentes**, enormes escenarios abiertos repletos de fauna variadísima que deberemos catalogar. Y sólo cuando ya llevemos unas 30 horas de juego y hayamos comprobado la escala del escenario accederemos a **los Skell**, los mechas que nos permitirán desplazarnos mucho más deprisa. Te harán falta: tienes un mundo por descubrir.

SERÁ MUCHOS JUEGOS EN UNO: PODRÁS CENTRATE EN LA HISTORIA, EXPLORAR EL MUNDO, BUSCAR SUPERVIVIENTES, REALIZAR TAREAS SECUNDARIAS, COMPARTIR MISIONES ONLINE...



Las batallas serán parecidas a las de Xenoblade de Wii, pero con más opciones aún. Colosales peleas en tiempo real.

La nueva entrega de Fatal Frame supone un salto gráfico muy importante con respecto a las anteriores. Escenarios, efectos de luz, espectros... todo estará diseñado para dar escalofríos.

Wii U

Fatal Frame Maiden of Black Water

Trailers

En la quinta entrega de Fatal Frame (Project Zero en occidente) los fantasmas serán taaaaan realistas...

TECMO KOEI
TERROR
FINALES 2015

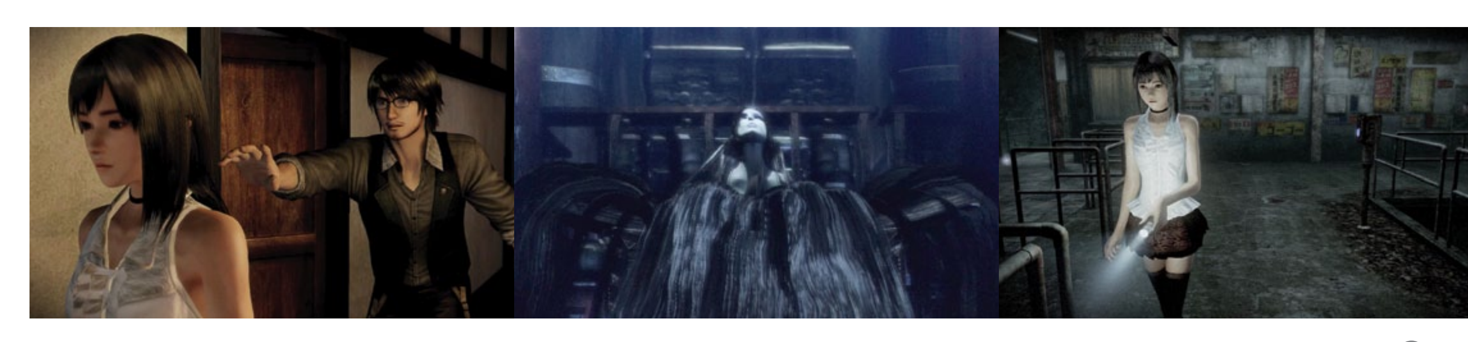
Fatal Frame se ha ganado a pulso ser considerada una de las series **más aterradoras** de la historia de los videojuegos, y la última entrega lucirá aún más escalofriante con los gráficos HD de Wii U.

Sonríe a la cámara

El desarrollo será el de **un survival horror clásico** en el que exploraremos una misteriosa mansión en Mount Hikami y sus alrededores con tres personajes distintos, resolviendo puzles y descubriendo una aterradora historia de maldiciones de otro tiempo. Y luego, claro, están los fantasmas. Nos acosarán tras cada esquina, y nuestra arma contra ellos será **la cámara oscura**, ya que sólo fotografiándolos podremos dañarlos. Y sí, lo has adivinado: la cámara será el Wii U GamePad, así que disponte a enfocar y centrar la imagen del espectro para que cada **disparo fotográfico** le haga el mayor daño posible. Tu alma inmortal está en juego.



USA EL Wii U GAMEPAD COMO UNA CÁMARA DE FOTOS, MIRA A LOS OJOS A LOS FANTASMAS. SE TRATA DE UNA DE LAS EXPERIENCIAS DE TERROR MÁS INMERSIVAS QUE SE HAN CREADO EN UN VIDEOJUEGO





¡Vuelve Chibi-Robo! El simpático minirobot se enfrentará a una aventura de plataformas 2D a su medida.

El enchufe que cuelga del culo del robot será nuestra herramienta para golpear, trepar y activar interruptores.

3DS

Chibi Robo!
Zip Lash

Vuelve el robot pequeño en tamaño pero grande en carisma.

NINTENDO
PLATAFORMAS
NOVIEMBRE 2015

Nacido en GameCube en 2005, Chibi-Robo es **un robot de 10 centímetros** de altura que se ganó el corazón de todos por su simpatía. Así que solo podemos celebrar su regreso en una aventura de **plataformas 2D** de lo más prometedora... y con enchufe.

Robot no inalámbrico

La gran herramienta de nuestro héroe para avanzar por los niveles será **el cable del enchufe** que cuelga de su metálico trasero, y que Chibi-Robo usará como un látigo con gran habilidad. Así, nos servirá para acabar con los enemigos, como cable retráctil para alcanzar zonas elevadas o para activar mecanismo e interruptores. Además, regularemos **la distancia y fuerza** del lanzamiento manteniendo el botón pulsado más o menos tiempo. De hecho, **los puzles** también se resolverán a golpe de enchufe: según el ángulo en que lo lancemos rebotará en algunas superficies y podremos activar varios interruptores de un solo lanzamiento. ¡Tendremos que apuntar con precisión robótica!

NINTENDO 3DS NO SE PODÍA QUEDAR SIN UN GRAN PLATAFORMAS 2D ESTA TEMPORADA. ASÍ QUE AQUÍ ESTÁ CHIBI-ROBO, QUE A LOS SALTOS AÑADIRÁ ACCIÓN Y PUZLES. ¡QUÉ COSA MÁS COMPLETA!

EL AMIIBO DE CHIBI-ROBO

Se venderá solo en un pack con el juego, ¡y será así de bonito! Cuando lo usemos en algunos niveles, el prota se convertirá en Super Chibi-Robo, más resistente y fuerte. Además, según juguemos nuestro amiibo de Chibi-Robo subirá de nivel, lo que nos servirá para desbloquear coleccionables dentro del juego.

3DS

YO-KAI WATCH



Los creadores de Inazuma Eleven presentan un nuevo fenómeno.

LEVEL-5
ROL
2016

¿Sabes que el mundo está habitado por **espíritus invisibles** llamados Yo-Kai? ¿Y que algunos son realmente traviesos y causan problemas a los ciudadanos? Pues esto es lo que descubre el prota de este juego cuando se hace con **el Yo-Kai Watch**, un reloj que le permite ver a los Yo-Kai. Y, para enfrentarse a los más peligrosos, va a tener que reclutar su propio equipo.

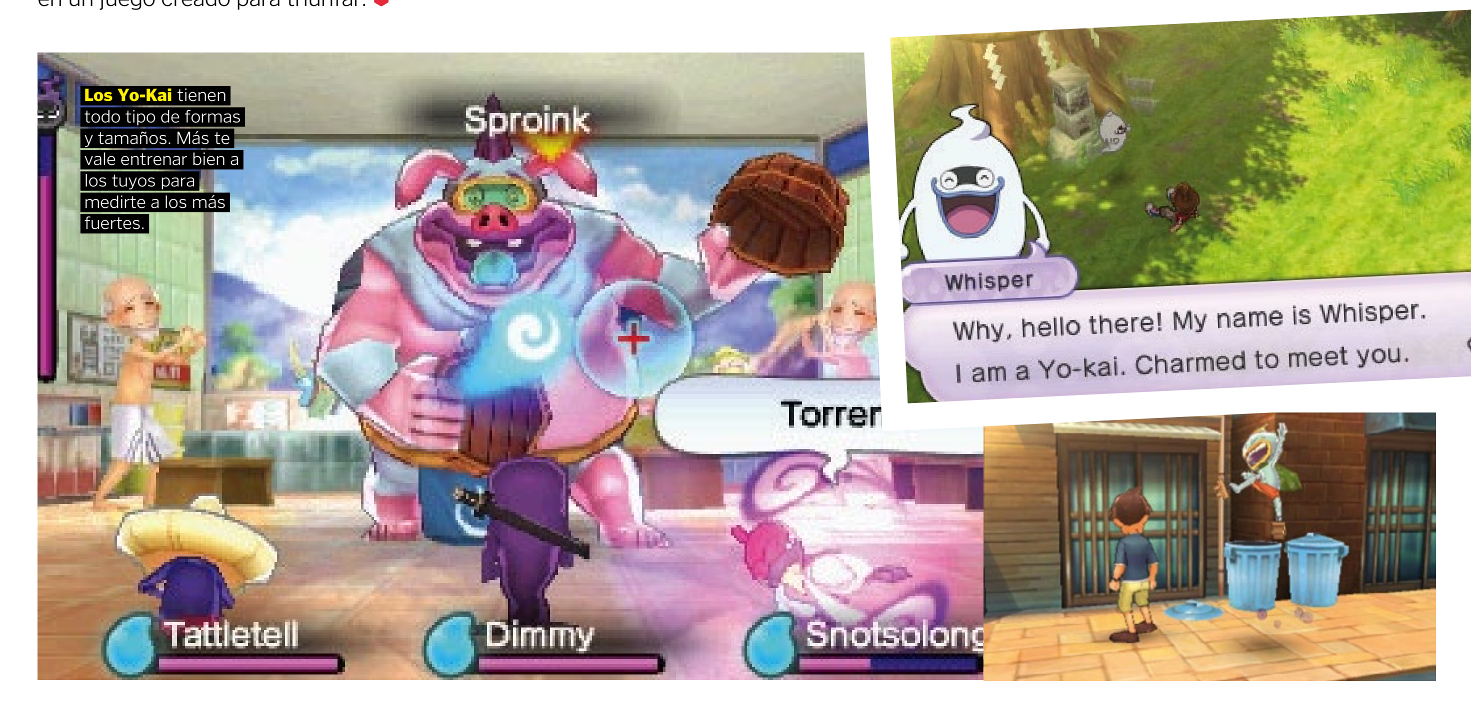
Espectros coleccionables

Yo-Kai Watch, el fenómeno más exitoso en Japón el año pasado, es un juego de **rol y coleccionismo de criaturas**. Como Pokémon, sí, pero con sus propias caracteríticas. El estilo de los Yo-Kai es más humorístico y atrevido, y los combates también son **por turnos,** pero lo normal es luchar con **tres Yo-kai de nuestro equipo** a la vez, aunque cambiaremos a nuestros espíritus en tiempo real entre 6 preseleccionados. Y ejecutar algunos ataques a plena potencia exigirá superar minijuegos táctiles. Un estilo dinámico en un juego creado para triunfar.



Te presentamos el Yo-Kai Watch, herramienta indispensable para todo caza espíritus que se precie.

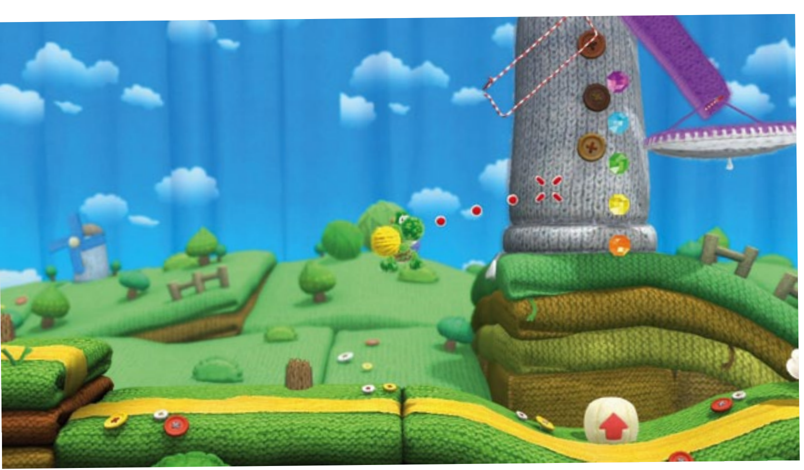
YO-KAI WATCH TIENE EVIDENTES INFLUENCIAS DE POKÉMON, PERO SUS CRIATURAS TIENEN MUCHA PERSONALIDAD PROPIA Y SUS COMBATES OTRO SENTIDO DE LA ESTRATEGIA



Los Yo-Kai tienen todo tipo de formas y tamaños. Más te vale entrenar bien a los tuyos para medirte a los más fuertes.

Novedades





El lanzamiento de ovillos es semiautomático. Al pulsar el botón, sale una estela de puntos que se mueve sola y sólo hay que volver a pulsar en el momento oportuno.



Hay cooperativo para dos jugadores, de modo que podemos tragarnos y lanzar al compañero o saltar sobre él. Si uno cae al vacío, reaparece enseguida.

Yoshi's Woolly World

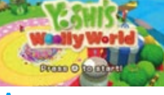
El dinosaurio de Nintendo se viste de lana para enamorarnos sin remedio.

Wii U





Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **47,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
El pérfido Kamek ha convertido en madejas de lana a los Yoshi de la Isla Remiendos, pero dos de ellos "sobreviven" y se lanzan a rescatar a sus congéneres.


Vídeo

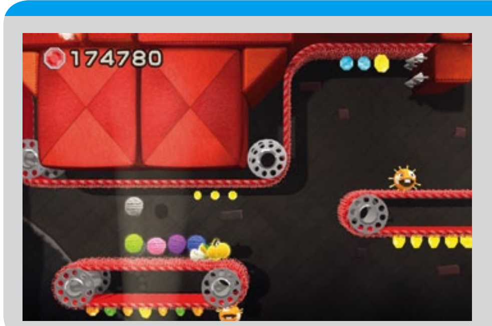
Yoshi es uno de los personajes **más queridos de Nintendo**, pero casi se le conoce más como montura de Mario o participante de "concursos" (Mario Kart, Mario Party, Mario Golf) que como protagonista de juegos. Hay que remontarse a Nintendo 64 y Game Boy Advance para encontrar títulos que estuvieran protagonizados por él única y exclusivamente (Yoshi's Story y Yoshi's Universal Gravitation). Sin embargo, en este año de dinosaurios, la Gran N ha decidido rescatarlo de su ámbar particular, y el acierto no podría haber sido mayor, pues Woolly World es ya, por derecho, **uno de los mejores juegos del catálogo de Wii U**.

Expertos en hilar fino

El desarrollo ha corrido a cargo de **Good-Feel**, un estudio que ya nos maravilló en Wii con **Kirby's Epic Yarn**, un juego que también apostaba por una estética textil, aunque, en aquel caso, en lugar de lana, el principal elemento de confección fue el hilo. Con ese bagaje, el estudio japonés se ha sacado de la chistera **otra maravilla que entra por los ojos** al instante.

Yoshi's Woolly World ofrece un desarrollo de plataformas en 2D, un género donde Nintendo sigue brillando por mucho que pasen los años. El juego se estructura en seis mundos, cada uno de ellos con ocho niveles, lo que deja un total de 48 fases. Superarlos todos lleva unas doce horas, lo cual es una duración bastante generosa. A eso, hay que añadir los **numerosos coleccionables** que, lejos de ser un relleno, **invitan a seguir jugando**, para desbloquear hasta 70 Yoshis de diferentes colores y, sobre todo, seis fases secretas.

Por si eso fuera poco, **el diseño de los niveles** es de los más inspirados que hemos visto en muchos años. Cada fase es totalmente diferente a la anterior, siempre con una mecánica nueva como protagonista. Además, dichas mecánicas entroncan a la perfección con el estilo textil del juego: hay alfombras voladoras, cintas transportadoras de velcro, cortinas correderas, ruecas que giran a nuestro ➲



Mundos textiles

Visualmente, el juego es el más vistoso que hay en Wii U de largo. Yoshi es como un pequeño peluche, pero la palma se la lleva el diseño de niveles, pues cada uno es diferente, con infinidad de materiales y elementos textiles: lana, hilo, algodón, ruecas, alfombras, bufandas...





Dinosaurio polimorfo

Ciertas secciones de los niveles se desarrollan contrarreloj, con el objetivo de llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo y, de paso, obtener la mayor puntuación posible. En dichas partes, Yoshi puede sufrir hasta seis transformaciones distintas: en moto, en paraguas, en topo, en avioneta, en sirena y en gigante. Gracias a ellas, se gana enormemente en variedad.



Como paraguas, Yoshi se hincha y se deshincha para aprovechar las corrientes.



La moto y la avioneta dan pie a los momentos más frenéticos del juego.



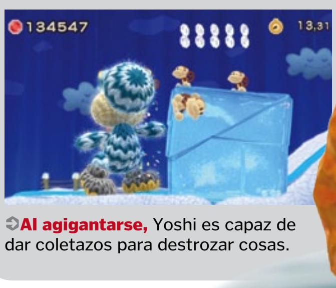
Como sirena, Yoshi puede zambullirse en el mar y aprovechar chorros de agua.



Al agigantarse, Yoshi es capaz de dar coletazos para destrozar cosas.



Si cogemos la flor que hay en la ruleta de premios que marca el final de cada nivel, saltan fases de bonus en las que, a contrarreloj, debemos coger el mayor número posible de piezas de fruta. La macedonia siempre es muy saludable.



El diseño de Yoshi es una monería: la sonrisa no se os borrará de la cara ni cuando hayáis apagado ya la consola.

paso, telarañas... El conjunto es, sencillamente, sensacional. Good-Feel sabía lo que se hacía.

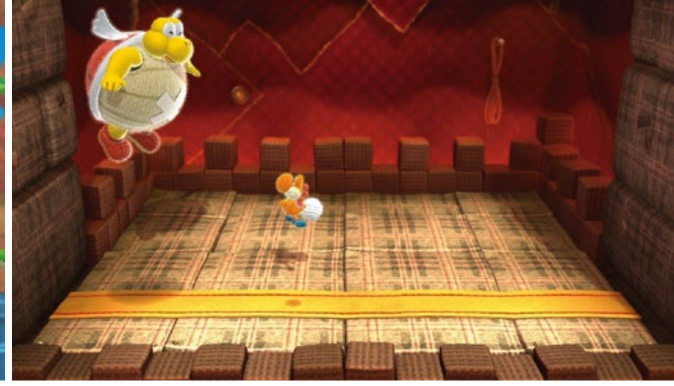
Para todos

En líneas generales, Woolly World es **un juego muy facilón**, debido, sobre todo, al hecho de que Yoshi puede patalear en el aire de forma indefinida. Hay incluso un modo Relajado, en el que al protagonista le salen unas alas que le permiten revolotear sin más preocupación, algo pensado para los más pequeños de la casa. Sin embargo, si se quieren tener todos los coleccionables, el desafío es algo mayor, pues hay muchos que están bien escondidos.

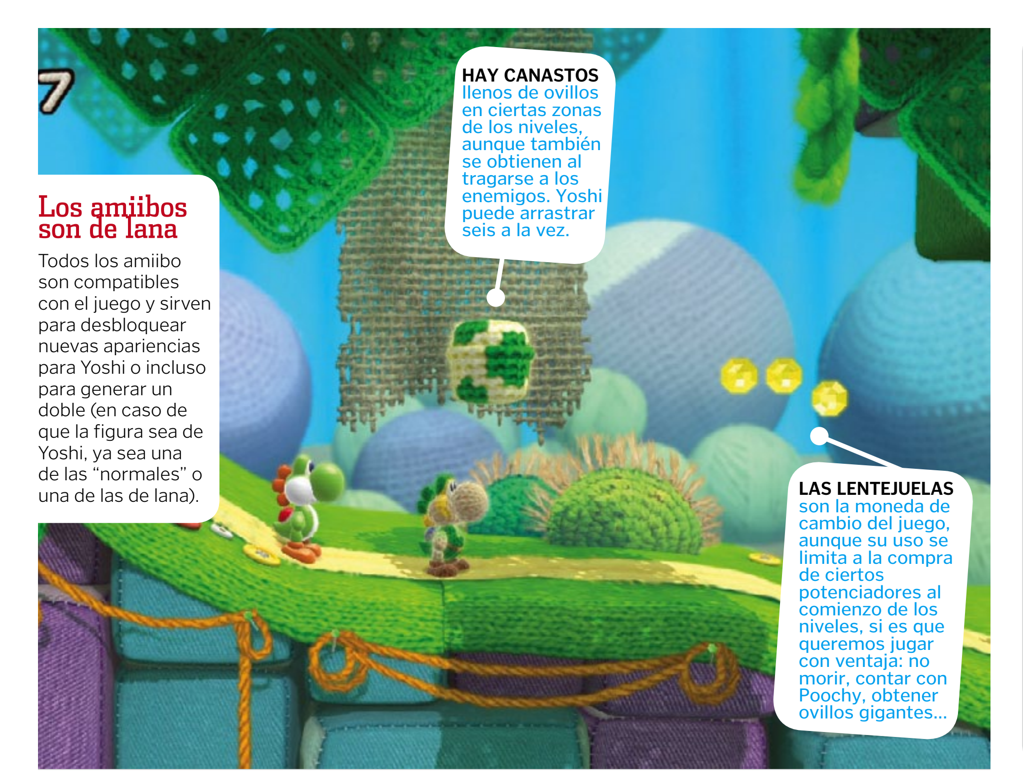
Asimismo, al acabarse la aventura, se desbloquea el Pabellón de los



Poochy (no confundir con el perro rockero de Los Simpson) nos presta ayuda de vez en cuando. Como buen sabueso, se le da bien olfatear las madejas coleccionables.



El pabellón de los desafíos es un modo extra que permite enfrentarse a todos los jefes finales, con una dificultad más acentuada que en la aventura "normal".



HAY CANASTOS llenos de ovillos en ciertas zonas de los niveles, aunque también se obtienen al tragarse a los enemigos. Yoshi puede arrastrar seis a la vez.

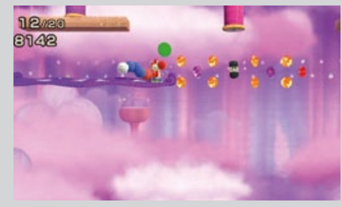
LAS LENTEJUELAS son la moneda de cambio del juego, aunque su uso se limita a la compra de ciertos potenciadores al comienzo de los niveles, si es que queremos jugar con ventaja: no morir, contar con Poochy, obtener ovillos gigantes...

Los amiibos son de lana

Todos los amiibo son compatibles con el juego y sirven para desbloquear nuevas apariencias para Yoshi o incluso para generar un doble (en caso de que la figura sea de Yoshi, ya sea una de las "normales" o una de las de lana).

Fabulosa colección

En cada nivel, hay cinco madejas de lana y cinco flores sonrientes. Las primeras sirven para desbloquear Yoshis con nuevas apariencias, mientras que, si cogemos las cuarenta flores de cada mundo, abrimos una fase extra en el mismo. Son coleccionables que, realmente, merecen la pena, pues premian a quienes los buscan.





Las madejas suelen estar a la vista, pero las flores son más escurridizas.

EL DISEÑO DE LOS NIVELES, QUE ENTRONCA CON LA AMBIENTACIÓN TEXTIL, ES DE LOS MÁS INSPIRADOS QUE HEMOS VISTO NUNCA

desafíos, un modo extra que permite enfrentarse a los doce jefes finales del juego, en versiones mucho más difíciles, dado que ejecutan sus patrones de comportamiento de forma mucho más rápida.

Míster Dinosaurio

Yoshi's Woolly World es, sin ningún tipo de duda, **el rey de la belleza de Wii U**. No hay ningún juego que sea más bonito. Aunque ya peinéis canas, con este juego os sentiréis como niños, pues su encanto es tal que no pararéis de sonreír en ningún momento. Cómo no, el protagonista da rienda suelta a toda su simpatía, con todo tipo de gestos: gritos de júbilo, tembleques de pánico, pataleos...

La banda sonora es otro elemento que marca el estilo desenfadado del juego. Aunque algunas melodías se repiten en diversos niveles, hay un puñado de ellas que se graban a fuego, con la inevitable necesidad de tararearlas a todas horas. **Wii U está de enhorabuena** con la resurrección de Yoshi. Estamos ante uno de los juegos del año.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Es una maravilla visual. Entra por los ojos y, de ahí, ya no sale.

Diversión ★★★★
Es fácil, pero cada nivel es un ejercicio de diseño y originalidad.

Sonido ★★★☆
Dulces melodías con tono aventurero y "ruiditos" monos.

Duración ★★★☆
El núcleo dura 12 horas, pero los coleccionables invitan a rejugar.

La estética es adorable. El diseño textil de los niveles es una delicia. Los coleccionables.

Como plataformas, es muy facilón. El cooperativo es sólo local, sin soporte online.

Nuestra opinión

La merecida resurrección para un icono nintendero

Good-Feel se ha sacado de la caja de costura el plataformas más bonito que hemos visto en mucho tiempo. Es fácil, sí, pero el diseño de niveles y la estética son para quitarse el sombrero.

Te gustará...

Más que...



New Super Mario Bros U

Menos que...



DK Country: Tropical Freeze

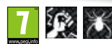
Total

92

EL DATO
Hay cerca de 100 personajes jugables, incluidos 20 dinos... ¡más los que podemos crear mezclando piezas!







Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
videogames.lego.com



Argumento
La ciencia ha conseguido lo imposible: ¡resucitar a los dinosaurios y exhibirlos en un parque temático! ¿Qué puede salir mal? Revive las cuatro películas de la saga jurásica con el clásico humor de LEGO.



LEGO Jurassic World

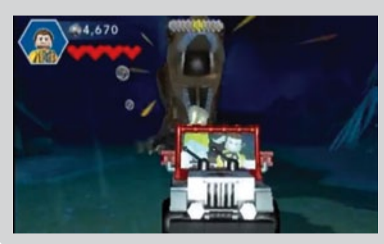
Caminando entre LEGOsaurios.

La dinomanía parecía extinguida... ¡pero la ciencia moderna la ha resucitado!: Y todo gracias a la exitosa peli Jurassic World y a este LEGO Jurassic World para nuestra Wii U. Un entretenidísimo juego que recupera **las cuatro pelis** de la serie de Spielberg y nos mete en la piel de sus estresados protagonistas humanos... ¡y de los gigantescos dinos que los persiguen!

Recorre Jurassic Park

La formula LEGO que lleva triunfando desde el primer LEGO Star Wars se mantiene en esta aventura jurásica: el núcleo del desarrollo son fases inspiradas en las pelis, en las que exploramos los escenarios **cambiando constantemente de personaje** para alternar sus diferentes habilidades y resolver así puzles muy sencillitos. Después, cada LEGO sabe añadir elementos propios de su serie, desde los combates espaciales de Star Wars a los alucinantes superpoderes de LEGO Marvel, por poner un par de ejemplos. Y, en este caso, los atractivos propios de LEGO Jurassic World son dos: una maravillosa recreación de **las dos Islas** de las películas, Nublar y Sorna, y la posibilidad de **manejar a los dinosaurios**.

En lo referente a las islas, se trata de grandes escenarios que pode-



También en 3DS

En la versión 3DS las misiones son parecidas a las del modo Historia de Wii U y también abarcan las cuatro pelis, persecuciones incluidas. Y puedes jugar con los dinos. Pero se pierden los mapas abiertos de las islas y el modo a dobles.



Las 20 misiones del modo Historia repasan las 4 películas de la serie (5 misiones por cada una). Momentos de tensión incluidos... suavizados con humor LEGO.



A lo largo de la aventura pilotamos una veintena de vehículos, como los jeeps sobre raíles de la primera peli, los vehículos-esfera de Jurassic World...



¡Que viene el tiranosaurio!

Humanos gritando y huyendo de dinos gigantes: la esencia de Jurassic Park. ¡Y el juego recrea de maravilla estos momentos!

Dinos al poder

Sin duda, uno de los grandes atractivos del juego es controlar a los dinos. Hay 20 especies distintas: velociraptores, tiranosaurios, triceratops, pterodáctilos... Los iremos desbloqueando en el modo Historia y luego podremos usarlos en el modo Juego Libre. ¡E incluso crearemos los nuestros mezclando piezas de los mismos!





Son los grandes protas de las pelis, y en LEGO Jurassic World son jugables.

TT GAMES ACIERTA DE NUEVO TRANSFORMANDO EN LEGO TODA LA ESENCIA Y DIVERSIÓN DE LAS PELIS

mos recorrer con libertad a pie (o a zarpa si somos dinos) o pilotando vehículos. No son escenarios abiertos, sino que están compuestos por **amplias zonas conectadas** por caminos, pero aún así recrean con un cuidado exquisito todos los escenarios de las películas, algo que gustará a los fans... ¡casi tanto como los dinosaurios!

El dinosaurio eres tú

A lo largo de las misiones de la Historia, y después en los modos que nos permiten rejugarlas o explorar la isla con libertad, vamos a manejar **una veintena de dinos**, desde los letales velocirraptores al poderoso triceratops. El que no está es el tiranosaurio... ¡es broma! ¿Cómo iba a faltar el rey de los dinos? Jugar con ellos es un placer, y hasta podemos crear nuevas criaturas mezclado "piezas" si encontramos ámbar por los escenarios. Y es que el juego ofrece cientos de secretos que lo hacen muy rejugable en solitario... o **a dobles en modo local**. ¡Los dinos dan menos miedo si juegas con un amigo!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Gran nivel en general, destacan las animaciones de los dinos.

Diversión ★★★☆
Garantizada por la variedad de vehículos y dinosaurios.

Sonido ★★★☆
Buenos efectos, la música de las pelis y doblaje correcto.

Duración ★★★☆
Cerca de 10 horas de aventura y cuatro veces más secretos.

☺ La posibilidad de explorar libremente las islas y manejar dinosaurios.

☹ Los puzles de las misiones, muy fáciles e idénticos a los de los otros juegos de LEGO.

Nuestra opinión

Todo es mejor si añades unos pocos dinosaurios

La formula LEGO, explotada hasta el infinito, permanece viva porque sabe adaptar los elementos clave de cada franquicia. En este caso, la aparición de los dinos es un soplo de aire fresco.

Te gustará...

Más que... LEGO Batman 3 Más allá de Gotham

Menos que... LEGO Marvel Superheroes

Total

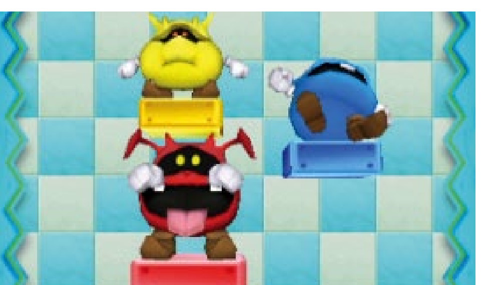
84



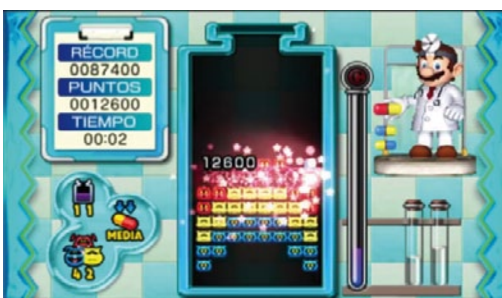
➲**Las curas milagrosas,** píldoras especiales con efectos "aniquilabacterias" diversos, son la gran novedad de esta nueva versión del clásico juego de puzles.



➲**Hay muchísimos modos,** incluido Dr. Luigi con píldoras en forma de "L", o las partidas 1 Vs. 1 locales y online, en las que usamos supercuras para fastidiar al rival.







Nintendo eShop



Descargas 3DS

3

Género **Puzzle**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **12,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

➲Gráficos	★☆☆☆
➲Diversión	★★★☆
➲Sonido	★☆☆☆
➲Duración	★★★★

Valoración

Un puzle frenético de mecánica directa y divertida, y con millones de opciones. ¡Prueba las partidas online!

Total
80

Dr. Mario Miracle Cure

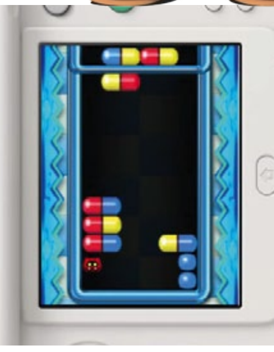
Doctor, este puzle me engancha. ¿Es grave?

A veces las ideas más sencillas son las mejores. **Tetris** se lo mostró al mundo y Nintendo captó la idea y creó su propio puzle de piezas descendentes: el superadictivo **Dr. Mario de NES y GB**. Desde entonces hemos recibido varias entregas de la serie, pero ninguna tan completa como este título descargable de 3DS.

Laboratorio médico

El objetivo básico vuelve a ser eliminar las **bacterias** colocando las píldoras que caen de la parte superior de la pantalla: si consigues líneas verticales y horizontales de cuatro elementos del mismo color, estas desaparecen. Una mecánica muy sencilla, adictiva y de **dificultad creciente**, que va de lo fácil a lo infernal. Pero con una novedad: haciendo combos conseguimos "curas milagrosas", pastillas especiales con diferentes efectos, todos letales para los microbios, como eliminar una línea entera o todas las bacterias de un color. Más vale que uses bien estas curas, porque las necesitarás para superar el aluvión de modos: desde **Dr. Luigi**, con píldoras en forma de "L", al nuevo **Bactericida**, que se juega en la pantalla táctil con la **consola en horizontal**, pasando por multitud de modos con diferentes condiciones y partidas 1 Vs. 1 locales u online, con ránking mundial incluido. ¡Aquí hay juego para toda una larga y sana vida!





➲**El modo Bactericida** permite un cómodo control táctil con la consola en horizontal. Algo más típico de los tiempos de DS.





Luchs, el prota, regenta una posada vacía... ¡hasta que la convierte en el nuevo hogar de las doncellas espirituales que va encontrando y rescatando!



Los combates de este RPG son por turnos, y la clave está en derribar muchos enemigos de un solo golpe, haciendo que caigan en cadena como si fueran bolos.





Nintendo eShop



16

Género **Rol**
Compañía **Marvelous**
Jugadores **1**
Precio **29,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones
- Gráficos ★★☆☆
- Diversión ★★★☆
- Sonido ★★★☆
- Duración ★★★☆

Valoración

Con una historia atractiva y batallas muy originales, este RPG te molará si te gusta el anime... y sabes inglés.

Total
78

Lord of Magna Maiden Heaven

El discreto encanto de las doncellas mágicas.

Siguen llegando a la eShop juegos que tendrían muy difícil estrenarse en cartucho en nuestro país, ¡y nosotros nos alegramos! Por ejemplo, este Lord of Magna, curiosísima **aventura de rol** que combina una divertida historia narrada con escenas de anime y unos combates por turnos en los que lo importante es... ¡acabar con decenas de enemigos de golpe!

Las siete magníficas

El protagonista de la aventura es Luchs, un joven que regenta una ruinosa posada. Pero su vida cambia cuando encuentra un cristal gigante, y en él... **¡una doncella encerrada!** Tras liberarla y acogerla en su negocio, tendrá que ir haciendo lo mismo con más doncellas superpoderosas para descubrir el misterioso secreto de los cristales. Una trama que da pie a un juego de rol con combates por turnos en los que disponemos de las magias y objetos habituales. Pero la clave de la victoria es otra: atacar desde una posición que nos permita derribar a los enemigos como si fueran bolos, intentando que la **reacción en cadena** sea lo mayor posible. Este detalle, unido a los poderes únicos de cada doncella (que nos permiten especializarlas en diferentes labores durante la batalla) hacen los combates entretenidos. La estética y el argumento incitan a seguir jugando. Pero **saber inglés** es imprescindible, pues el juego llega sin traducir y tiene mucho texto.



Esta es Adelheid, la mayor y más resposanble doncella. Destaca por tener el radio de alcance más amplio en sus ataques.



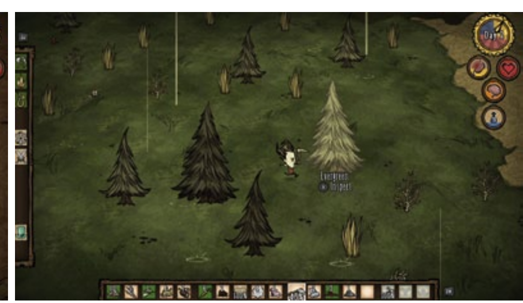
Don't Starve nos propone sobrevivir en un entorno natural lleno de peligros y monstruos. Explora, consigue comida y refugio, defiéndete de los monstruos...



La estética también sorprende: cartoon, con toques siniestros y góticos, ¿a quién no le vienen a la cabeza los personajes de Tim Burton cuando ve a Wilson?







Nintendo eShop



Descargas WiiU



Género **Aventura**
Compañía **Klei**
Jugadores **1**
Precio **13,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

Wilson está solo en medio de la naturaleza. Más le vale aguzar su ingenio para sobrevivir...

Total
84

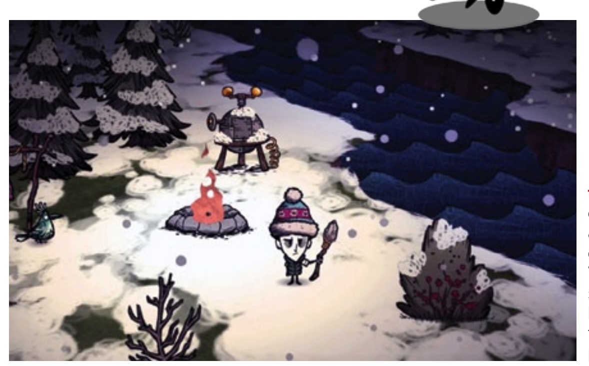
Don't Starve Giant Edition

¿Estás preparado para sobrevivir?

Una de las propuestas más originales, apasionantes y exigentes que ofrece la eShop de Wii U. Así podemos definir a Don't Starve Giant Edition, la aventura en la que un solitario Robinson llamado Profesor Wilson ha de sobrevivir en plena **naturaleza salvaje**, no solo evitando todo tipo de terribles criaturas fantásticas, sino buscando comida y refugio para resistir a un clima que puede ser tan asesino como lo monstruos.

En tierra hostil

Cada vez que empiezas una partida, el escenario de Don't Starve se genera aleatoriamente. Aparecemos en una zona relativamente tranquila, donde podemos recolectar algo de comida y materiales para construir nuestras primeras **herramientas**. Sin ayuda de tutoriales, hay que probar para aprender a utilizarlas, a la vez que nos topamos con las primeras criaturas hostiles. Y más te vale que, para cuando caiga la primera noche, hayas aprendido a hacer fuego. Desde aquí, la complejidad del juego aumenta a medida que exploramos y aprendemos a fabricar nuevas herramientas, campamentos, a defendernos del clima y de **criaturas** cada vez más peligrosas... Don't Starve crece de maneras que sorprenden, incluso en argumento. Pero que te quede claro que es difícil, y que pone a prueba el ingenio del jugador a cada paso.



El juego tiene trama, y es interesante. ¿Quién y por qué deja a Wilson a su suerte? Una historia de fantasía... un poco siniestra.





Boyd es un adolescente con el poder de cambiar en cualquier instante el aspecto del mundo entre 8 y 16 bits, variando también algunas mecánicas.

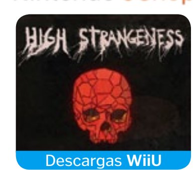


El desarrollo se inspira en los Zelda clásicos: exploramos el mapa desde una perspectiva cenital, librando combates en tiempo real y ganando habilidades.





Nintendo eShop





Género **Aventura**
Compañía **Midnight City**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Sonido	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

Boyd vive una vida de chico normal hasta que unos espíritus aparecen en su casa. ¡La aventura comienza!

Total
74

High Strangeness

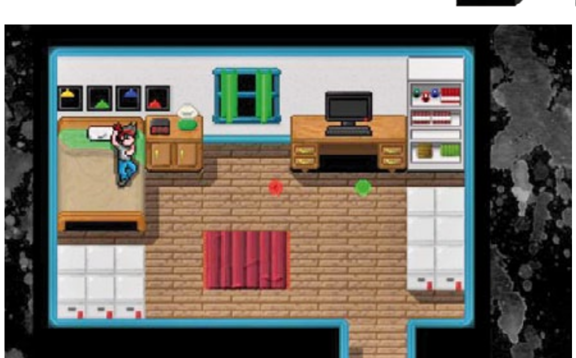
Viaje entre universos pixelados.

Un adolescente como otro cualquiera se enfrenta un día con lo sobrenatural... ¡y acaba siendo el único capaz de salvar el mundo! Así comienza esta aventura con elementos roleros que se inspira en el argumento y tono de los míticos Earthbound y en el desarrollo de The Legend of Zelda, pero aportando un toque único: el héroe Boyd puede cambiar en todo momento el aspecto de su mundo y sus habitantes entre una versión pixelada con **estética de 16 bits**... y otra aún más pixelada de **8 bits**.

Una aventura de 12 bits

El desarrollo mezcla **acción en tiempo real** con la exploración de escenarios y mazmorras y la mejora de las habilidades de nuestro personaje. Pero lo más destacable es que **las mecánicas cambian** en sus dos "planos": si jugamos en 16 bits podemos realizar combos para atacar, mientras que en 8 bits solo realizamos ataques simples.

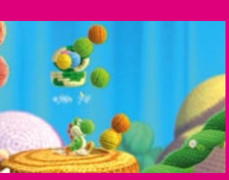
Muchos enemigos son más vulnerables con uno de sus dos aspectos, y también hay **puzles** que exigen cambiar de estética para ser resueltos. La idea es buena y refrescante, pero por desgracia no se aprovecha del todo, ya que el desarrollo resulta un poco lineal y facilón. Eso sí, el sentido del humor, a veces surrealista (destacando las conversaciones de Boyd con su gato parlante) es un punto a favor. Aunque el juego llega en inglés, lo que a muchos nos les hará gracia...



La aventura empieza en nuestro mundo. Esa ambientación y su sentido del humor nos recuerdan a los geniales Earthbound.

Guía de compras

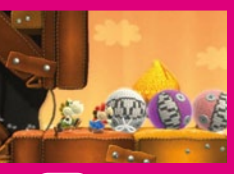
TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Yoshi's Woolly World
2. Xeodrifter
3. Splatoon
4. Super Smash Bros. for Wii U
5. Kirby y el Pincel Arcoíris





RAFAEL AZNAR

1. Yoshi's Woolly World
2. Monster Hunter 4 Ultimate
3. Super Smash Bros. for Wii U
4. Zelda Wind Waker HD
5. Splatoon





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven GO Chrono Stones
2. Code Name S.T.E.A.M.
3. Zelda: Majora's Mask
4. Shin Megami Tensei IV
5. Splatoon

Wii



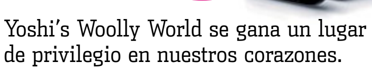
Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**

El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U



Yoshi's Woolly World se gana un lugar de privilegio en nuestros corazones.

Nombre	Número	Nota
Affordable Space Adv. (eShop)	272	90
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**

El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.

Nombre	Número	Nota
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	**266**	**95**

El beat'em up perfecto existe, una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.

Nombre	Número	Nota
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Child of Light (eShop)	261	80
Darksiders II	242	90
Disney Infinity 2.0	266	86
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**

El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.

Nombre	Número	Nota
Don't Starve (eShop)	275	84
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2015	267	80
Kirby y el Pincel Arcoíris	273	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Jurassic World	275	84
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**

Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.

Nombre	Número	Nota
Mario Party 10	271	85
Mario vs. Donkey Kong TS	272	78
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**

Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.

Nombre	Número	Nota
Nintendo Land	242	90
Nihilumbra (eShop)	274	83
Pikmin 3	**250**	**93**

Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.

Nombre	Número	Nota
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Trap Team	266	86
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Splatoon	**274**	**95**

Nintendo renueva los shooters online con el juego más colorido y fresco del año. Prepara tus armas de pintura y lánzate a jugar sin parar.

Nombre	Número	Nota
Super Mario 3D World	255	94
Super Smash Bros. for Wii U	**268**	**97**

El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.

Nombre	Número	Nota
Swords & Soldiers II (eShop)	274	79
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	252	92
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Yoshi's Woolly World	**275**	**92**

El plataformas 2D más bonito jamás creado. Yoshi vuelve convertido en lana, con modo para dos jugadores y un diseño de niveles sublime.

Nombre	Número	Nota
Zelda Wind Waker HD	270	92

Nuevas entradas del mes

- **El nuevo Yoshi es el juego más bonito jamás visto.**
- La eShop de Wii U nos sorprende con Don't Starve.
- **Dinomanía desatada en LEGO Jurassic World.**
- Dr. Mario Miracle Cure, adicción para en 3DS.
- **High Strangeness, homenaje a las aventuras clásicas.**




3DS

Dr. Mario y otros descargables mantienen la diversión en lo más alto.

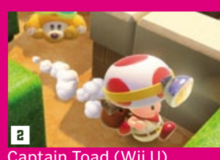
Nombre	Número	Nota
Ace Attorney Trilogy (eShop)	269	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Azure Striker Gunvolt (3DS)	272	84
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Doctor Mario Miracle Cure (eShop)	275	80
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fossil Fighters Frontier	274	80
Fullblox (eShop)	274	81
Gunman Clive 2 (eShop)	271	83
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Inazuma Eleven GO 2	272	90
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y divertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario Vs. Donkey Kong TP	272	78
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Gunvolt (eShop)	272	79
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Monster Hunter 4 Ultimate	270	93
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
OlliOlli (eShop)	272	80
One Piece Unlimited World Red	262	82
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubi Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon Shuffle (eShop)	271	75
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Puzzle & Dragons Super Mario	273	87
Puzzle & Dragons Z	273	85
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Rune Factory 4 (eShop)	269	82
Shantae & The Pirate's Curse	270	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
Skylanders Trap Team	266	85
Siesta Fiesta (eShop)	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
Xenoblade Chrocicles 3D (New 3DS)	272	91
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Majora's Mask 3D	270	94
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 LOS JUEGOS MÁS MONOS

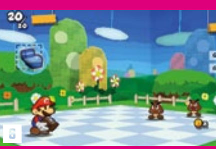

1 Yoshi's Woolly World (Wii U)


2 Captain Toad (Wii U)


3 Kirby y el Pincel Arcoíris (Wii U)

4 Kirby Triple Deluxe (3DS)


5 Pikmin 3 (Wii U)


6 Paper Mario Sticker Stars (3DS)


7 Zelda Wind Waker (Wii U)


8 Animal Crossing NL (3DS)


9 Tomodachi Life (3DS)


10 Mario vs. Donkey (Wii U/3DS)

Así nació... Star Fox

EL DATO
En Europa se llamó Starwing para no confundirlo con la empresa alemana StarVox

Esta es la historia de cómo un grupo de animales con muchas agallas salvaron la galaxia y se ganaron nuestros corazones.



+info
La idea de los animales antropomórficos fue de Miyamoyo, pero de su diseño original se encargó Takaya Imamura.

Hace 28 años, que un juego tuviera **gráficos en 3D** era algo infrecuente, y más todavía si hablábamos de las consolas de 16 bits, diseñadas para gestionar sprites 2D. **Star Fox** hizo eso y mucho más en la **Super Nintendo** años antes de que los gráficos poligonales fueran la norma, aunque no sin mucho esfuerzo y muchos truquitos de programación.

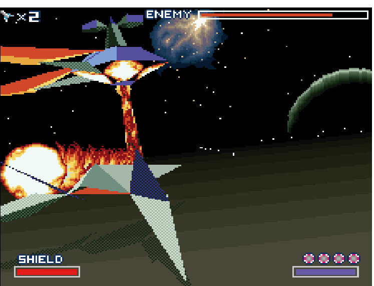
Un primer juego 3D

No todo el mundo sabe que Nintendo trabajó con **el estudio británico Argonaut** para dar vida al Star Fox original, pero su trabajo fue imprescindible. Tras crear un prototipo de **juego de naves** para la NES, Nintendo decició pasar el proyecto a SNES por su mayor potencia. El plan inicial era lanzarlo lo antes posible para impresionar al público y atraer mayores ventas, pero ni SNES era capaz de mover gráficos 3D como era debido. Por esa razón, el programador Jez San contrató diseñadores para trabajar en lo que luego se llamaría **el chip Super FX**, pieza de hardware con una mayor potencia de proceso de datos que se añadiría en los propios cartuchos de los juegos. Star Fox fue el primer título en hacer uso de esta **ampliación de potencia** de la SNES, pero no fue el último: otros títulos como Yoshi's Island lo emplearían más tarde para conseguir gráficos más complejos en 2D y mejores efectos de sonido.

Al margen de la tecnología, Star Fox fue diseñado principalmente por **Shigeru Miyamoto**, que decidió que una serie de ciencia ficción convencional con humanos no iba a interesar a nadie y que lo mejor era que un grupo de animales muy parlanchines fueran los pilotos de



Cuatro compañeros: Star Fox no sería lo mismo sin los diálogos, a veces tontos y a veces ingeniosos, de sus cuatro protagonistas.



Graficazos: en 1993, que un juego tuviera gráficos 3D en consola era espectacular y poco común, de ahí parte de la popularidad de Star Fox.

Star Fox 2

Este juego iba a ser la secuela directa del original pensada para lanzarse en Japón en 1995, pero Nintendo lo canceló pare centrarse en la inminente salida de Nintendo 64. Lo más curioso de todo es que, salvo algunos fallos menores, la versión japonesa estaba ya acabada.



Héroes y antagonistas

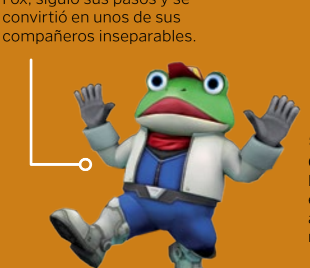
Star Fox tiene bastantes personajes, y aunque los cuatro animales piloto sean los más conocidos, sus secundarios y sus villanos también tienen carisma.



Fox
Protagonista de la saga. Piloto por tradición familiar y líder del esquadrón Star Fox tras la muerte de su padre.

Peppy
Veterano de Star Fox, mentor de Fox y famosísimo por su frase "Do a Barrell Roll!"

Slippy
Amigo de la infancia de Fox, siguió sus pasos y se convirtió en unos de sus compañeros inseparables.



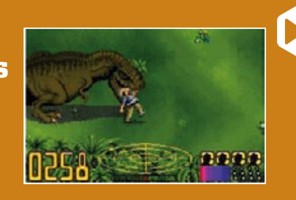
Falco
Gran amigo de Fox y un piloto excepcional, aunque pelín rebelde.



pág 58 **Retro Reviews**
Mega Man Battle Network 3 y el deseado Earthbound Beginnings.



pág 60 **Juegos de dinosaurios**
A lo largo de la historia de Nintendo, los dinos han reclamado su protagonismo.





Una curiosidad: a Shigeru Miyamoto le gustaba dibujar animales antropomórficos desde niño. Cuando le tocó pensar en unos protagonistas para su juego de naves espaciales, no lo dudó dos veces.

las naves espaciales que habían propuesto desde Argonaut. Y se le ocurrió que Fox fuera un zorro porque al lado de la sede de Nintendo había un santuario dedicado a **Inari**, la diosa de la fertilidad, el arroz y los zorros. De este modo, decidieron que el resto de animales también tuvieran alguna relación con el folclore japonés, a excepción de Flippy, que es un sapo porque un diseñador tenía uno.

El inicio de una saga

Star Fox se lanzó **el 21 de febrero de 1993** en Japón y no tardó casi nada en llegar a EEUU (26 de marzo) y Europa (3 de junio), algo excepcional para la época. Ahora bien, antes de su lanzamiento en EEUU y Europa, se distribuyeron unos 2.000 cartuchos promocionales con un par de niveles únicos que hoy en día valen una auténtica burrada en eBay. Cuando salió a la venta, **la recepción fue excepcional**, en parte por las buenas críticas y en parte porque sus gráficos llamaban muchísimo la atención a los jugadores. De ahí que la saga



El arwing es una nave tan emblemática como el X-Wing de Star Wars y ha guardado un diseño muy similar a lo largo de los años y los juegos.

Star Fox haya tenido fama y continuidad. Aunque no sea la saga más prolífica de Nintendo, todos sus juegos han marcado un punto de inflexión para sus personajes y sus historias son recordadas con mucho cariño. Quizá el más popular de sus sucesores es **Star Fox 64**, que en Europa se llamó **Lylat Wars**, y con el que Nintendo llevó la fórmula a la perfección. Un título del que el próximo Star Fox Zero para Wii U parece claro sucesor.

La serie completa

Star Fox tiene bastantes juegos en su haber, y quizá no los conozcas todos. A todos estos se unirá este mismo 2015 el esperadísimo Star Fox Zero de Wii U.



STAR WING (SNES, 1993) El juego original y el que todos recordamos.



LYLAT WARS (N64, 1997) Con el poder de N64, Star Fox vivió su mejor entrega.



STAR FOX ADVENTURES (GC, 2002) Fox en una gran aventura tipo Zelda.



STAR FOX ASSAULT (GC, 2005) Añadió fases a pie a las clásicas en vehículos.



STAR FOX COMMAND (DS, 2006) La portátil dio la talla en este arcade.



STAR FOX 64 3D (2011) Una gran conversión del maravilloso Lylat Wars.

EL SUPER FX ERA TAN POTENTE QUE LOS PROGRAMADORES BROMEABAN Y DECÍAN QUE LA SNES ERA UNA CAJA PARA GUARDAR EL CHIP



General Pepper El jefazo absoluto del Star Fox Team y del ejército corneriano.

ROB 64 El sabio robot que maneja la Great Fox, nave en la que se preparan los miembros del Star Fox Team

Krystal Debutó en Star Fox Adventures. Como última superviviente de su planeta, Krystal juró acabar con la tiranía de Andross.

Wolf Líder del Star Wolf Team, envidia y admira a Fox.

Andross El gran villano de la saga, que en el primer juego lucía así. Luego pasó a ser algo más "mono"

RETRO REVIEW

El mítico **Mother** de **NES** llega oficialmente a occidente por primera vez. En la eShop de **Wii U** y en inglés.

MOTHER

- eShop Wii U
- Rol
- Nintendo
- NES
- 1989
- 9,99 €
- 1 jugador

DE ÉL HAN DICHO:
"Sus gráficos conservan un encanto que muchos juegos de la época no mantienen. Sigue siendo uno de los RPG más creativos que se han hecho, y todo fan del género debería, por lo menos, echarle un vistazo."
Digitaltrends.com

NUESTRA OPINIÓN
Con algunos problemas en su curva de dificultad, hoy día resulta un juego difícil, pero mantiene intacto su humor, su originalidad y su universo único. Jugarlo es jugar un título especial.

Nota 84



EarthBound Beginnings narrá la aventura de Ninten, un chaval con poderes psíquicos que debe hacer frente a una invasión secreta de nuestro planeta por parte de una misteriosa raza extraterrestre.



Exploramos el mundo hablando con personajes y superando combates aleatorios y por turnos.



La ambientación, contemporánea con elementos de ciencia-ficción, fue rompedora en el género del rol.

Earthbound Beginnings

Abre tu mente a una experiencia rolera única.

Si hay una serie de RPGs de Nintendo mítica esa es Mother. Y ahora su primera entrega llega al fin a occidente, con el nombre de EarthBound Beginnings y a través de la eShop de Wii U. La pregunta es: ¿sigue siendo disfrutable?

Visitantes misteriosos

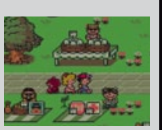
EarthBound Beginnings es un juego de rol de desarrollo clásico en el que la exploración se alterna con los combates aleatorios y por turnos. Pero lo inusual es su ambientación, que parodia con mucho humor tanto las pelis de invasiones extraterrestres como a la sociedad americana de la época, e incluso a su propio género, riéndose de sus convenciones. Este aspecto, junto a sus muchas situaciones surrealistas (y extrañas) y una magnífica banda sonora con algunos temas divertidos y otros inquietantes, lo convierten en una joya que, junto a los dos capítulos posteriores de la saga, forma una trilogía inimitable. Sus gráficos han envejecido y la curva de dificultad hoy nos parece errática, pero al menos este aspecto se palía con la opción de la CV de Wii U de salvar en cualquier momento. Si sabes inglés, vas a disfrutar de un juego que sigue dejando huella.



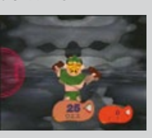
5 Datos



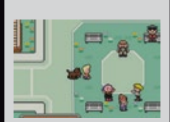
Shigesato Itoi es la mente tras los Mother (EarthBound en occidente). Publicista, periodista y escritor, la serie es su único contacto con los videojuegos.



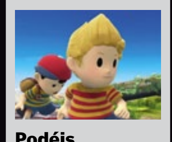
Mother 2 salió en SNES y llegó a USA como EarthBound. Parecido en historia y tono al primer Mother, los gráficos eran mejores y las mecánicas más pulidas. También está en la eShop de Wii U.



Mother 3 nació como un proyecto para SNES y después pasó al 64 DD y a N64 (donde llegó a crearse el universo del juego en gráficos 3D). Esta versión fue cancelada y acabó en GBA.



En la portátil GBA, Mother 3 volvió a los gráficos 2D típicos de la serie. Salió solo en Japón en 2006, y está considerado uno de los mejores RPGs de la consola.



Podéis descargaros a Lucas de Mother 3 como luchador de SSB para Wii U y 3DS. Ness, de Mother 2, está jugable de serie.



RETRO REVIEW

La **eShop de Wii U** recibe las dos versiones de Mega Man BN3 sin las opciones de conectividad que tenían en **GBA**



- eShop Wii U
- Rol
- Capcom
- Game Boy Advance
- 2003
- 6,99 €
- 1 Jugador

EN SU DÍA DIJIMOS:
"Un RPG con un sistema de combate muy fresco".
Nota: 87

NUESTRA OPINIÓN
De estética un poco anticuada, sigue ofreciendo rol profundo y diferente.

Nota 81



Lo más especial de MBN3 son sus combates: se desarrollan por turnos, pero en cada uno tanto Mega Man como sus enemigos se desplazan por sus casillas de la zona de juego y atacan en tiempo real.



El adolescente Lan y su yo virtual, Mega Man.EXE, deben impedir que el Dr. Wily domine la red.



Lan explora el mundo real y Mega Man.EXE el virtual, interactuando con otros personajes.

Mega Man Battle Network 3 White & Blue

El héroe de Capcom también domina los RPGs.

La subsaga Battle Network de Mega Man llegó a ser realmente popular en los tiempos de GBA. Y esta tercera entrega fue de las mejores: un juego de rol largo, profundo y con un fantástico sistema de combate.

Un toque de estrategia

En MBN3, el campo de batalla se divide en casillas de dos colores: con Mega Man podemos desplazarnos solo por las de nuestro color, mientras que los malos se mueven por las del suyo. Al empezar cada turno elegimos los ataques que Mega Man usará en el mismo entre todos los que dispongamos, y luego tanto nosotros como los malos nos desplazamos y atacamos en tiempo real. Los combates mezclan así rol, estrategia y cierto toque de habilidad, y son lo más atractivo de un juego de rol por lo demás muy clásico: con Lan exploramos el mundo real y con Mega Man el virtual, hablando con personajes, consiguiendo mejoras.... En la eShop de Wii U están por separado las dos versiones, White & Blue (el mismo juego con algunos enemigos y ataques exclusivos), y aunque nos bajemos las dos, no podemos intercambiar datos entre ambas como sí pasaba en GBA.

5 Datos



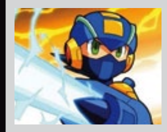
Mega Man Battle Network, Rockman.EXE en Japón, llegó a GBA en 2001, e inició una subserie de rol con su propia continuidad.



La serie tuvo siete entregas, cinco para GBA, una para DS y Mega Man Network Transmission para GameCube, que se alejó del rol para ofrecer acción y saltos.



La entrega de DS, MBN5, no fue la última, sino la penúltima. La serie acabó en su consola original, GBA, con MBN6.



Mega Man NT Warrior fue un anime de cinco temporadas inspirado en los juegos.



En Japón, hubo una versión del juego de mesa Los Colonos de Catán también basada en MBN.

10 juegos de dinosaurios

Serán prehistóricos, pero los dinosaurios siguen vivos en los videojuegos.



EL DATO
Star Fox Adventure de Rare iba a llamarse **Dinosaur Planet** y a estar protagonizado por nuevos héroes, pero Nintendo lo convirtió en un capítulo más de la serie de Fox.

1



JOE & MAC CAVEMAN NINJA

(Data East, SNES, 1992) Dos trogloditas acababan a garrotazos con todo dino y neandertal viviente en este pedazo de arcade.

2



JURASSIC PARK

(Ocean, SNES, 1993) Un buen juego inspirado en la primera peli que mezclaba exploración en vistas cenital y subjetiva.

3

KILLER INSTINCT

(Rare, SNES, 1995) El juego de lucha sucumbió a la dinomanía e incluyo a Riptor, una especie de velociraptor, en su elenco.

4



PRIMAL RAGE

(Time Warner, SNES, 1995) Aunque este otro juego de lucha fue más allá: todos los luchadores eran gigantes prehistóricos.

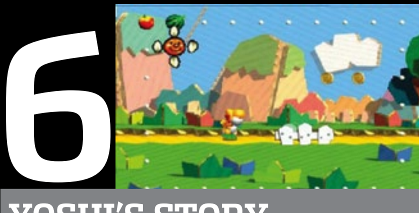
5



TUROK

(Acclaim, N64, 1997) El cazador de dinosaurios arrasó con este juego y su secuela, también para N64. Técnicamente brutal.

6



YOSHI'S STORY

(Nintendo, N64, 1998) Por fin, el dino que se hizo famoso en Super Mario World contó con su propio y fantástico plataformas.

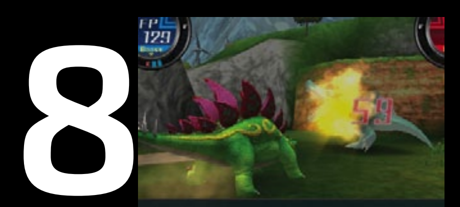
7



STAR FOX ADVENTURES

(Rare, GC, 2002) Fox aterrizó con su Arwing en un planeta habitado por dinosaurios para vivir una aventura tipo Zelda.

8



FOSSIL FIGHTERS FRONTIER

(Red Entertainment, 3DS, 2015) La más reciente entrega de esta serie nos permite resucitar, coleccionar y entrenar dinos.

9



YOSHI'S WOOLLY WORLD

(Good-Feel, Wii U, 2015) El último juego de Yoshi es lanudo, y uno de los mejores plataformas 2D de los últimos años.

10



LEGO JURASSIC WORLD

(TT Games, Wii U, 2015) La serie de películas jurásicas convertida en una aventura en la que manejamos humanos y dinos.



ORGANIZA:







Abierto al Público: de 10 a 20h. **1 de octubre, sólo profesionales y entradas V.I.P.**

#WeAreGamers

TE ESPERAMOS EN LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO

PROMUEVE:



COLABORA:



Entradas a la venta en: **www.madridgamesweek.com**
Taquillas de Feria de Madrid durante los días del evento
y tiendas **GAME**

Comunidad

Para sobrellevar mejor este calorazo digno del Desierto Seco-Seco, nada mejor que la sección más refrescante de la revista, que este mes estrena páginas con vuestras opiniones y microanálisis.

El museo de los honores

Si ya tiene mérito dibujar un bodegón en Art Academy, lo de estos artistas es de otro mundo.



Splatoon, porque yo lo valgo. Contemplad el "estentacular" pelazo que lucen las Octolings tras pasar por la peluquería de este usuaro de Miiverse. Como se ponga de moda, se nos va a caer el pelo... o la del pulpo.



Esta absoluta obra de arte del autor *Memranophonist* es un precioso homenaje a Ocarina of Time: la inolvidable fachada del Templo del Tiempo recreada como un paisaje al óleo... sin más pincel que el puntero. Soberbio.

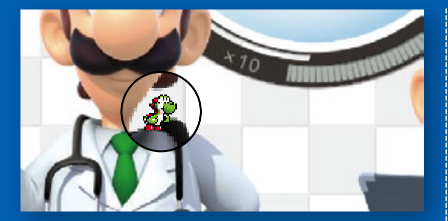


Si estás pasando el verano en la playa, quizá te encuentres a Link oteando el amanecer en Wind Waker, tal como ha plasmado *Ryo_Hazuki-san* en la pantalla de su GamePad. Sencillo, evocador y refrescante. Felicidades.

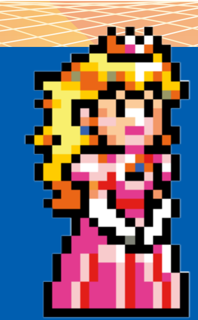


Estela surca la galaxia en esta bella estampa que nos trae *AwesomeEriX*, y nos hace soñar con una hipotética aventura protagonizada por ella. ¿Por qué no? ¡Captain Toad lo ha hecho y nadie se extraña! En fin, buen trabajo.

SE BUSCA



Buscando a Yoshi (nº 274)
No os quejaréis: el mes pasado os lo pusimos a huevo... de Yoshi, que se dejó ver en la página 6, justo encima del hombro del Dr. Luigi. El caso es que habéis roto récords de participación con el hashtag **#BuscandoaYoshi,** así que gracias por jugar ¡y enhorabuena a los más rápidos!



Y este mes: Peach
Con Super Mario Maker a la vuelta del verano, va siendo hora de entrenar el viejo arte de rescatar princesas y, para eso, os proponemos la etiqueta **#BuscandoaPeach**. ¿En qué páginase habrá metido la princesita pixelada?

Los linces del mes

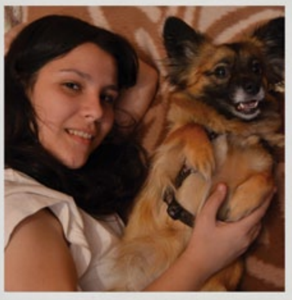
- Alvinoconvino
- Crustle Algo Más
- Lovelito
- Iván [Another hylian]
- david gonzález
- Misterfan2000
- Manuel Martín Vázquez
- TheMigueluffy
- Patricia Rincón
- Ninty eShop Gamers!
- Criaturita folana
- Ignacio (Ignaciobc95)
- Esteban21
- Ebha
- Óscar García
- Car_Games_Pro
- Jicelle
- Miguel Martín
- Blue (MagnoBright)
- Noelia (noe1093)
- Ja_Alvaro
- AngelRJ
- Sr.Juliont98
- Miguel Cañizares
- Mercedes Romero
- Guillermo Rodriguez



Nintendo®

Nintendera del mes

"A las chicas gamers ya se nos ve con buenos ojos"



Nombre real: **Rebeca Sánchez Sánchez**
Edad: **25 años**
Ciudad: **Móstoles (Madrid)**
Canal de YouTube: **Sylkeka89**
ID de Miiverse: **sylkeka89**

Tu "logo" es Navi, el hada de Zelda. ¿Qué significa esta saga para ti?
Es una de mis sagas favoritas ya que fue de las primeras con las que me inicié en los videojuegos. En concreto, el primero al que jugué fue Oracle of Seasons, de GB Color. Aún recuerdo la felicidad de esas navidades. Los Reyes Magos me trajeron la GB Color fucsia y mis dos primeros juegos: Pokémon amarillo y Zelda Oracle.

¿Cómo nació tu afición?
Muy de pequeña, en mi época en el extranjero, tenía una Famicom. Recuerdo jugar a un juego de las Tortugas Ninja, pero Game Boy Color fue la que realmente me metió en los videojuegos con Pokémon, ¡cuántas horas de vicio! Después, ya pasé a otras plataformas y, por supuesto, Wii y Wii U. Recuerdo con especial cariño el Twilight Princess. Adoro el personaje de Midna.

¿Animal Crossing, Tomodachi o Fantasy Life? ¿Con cuál te quedas?
Difícil decisión... Tomodachi Life me proporciona muchas risas y diversión, pero creo que me decanto por Fantasy Life, ya que es un juego de rol diferente porque no es oscuro, sino alegre y bastante divertido. La historia es muy chula, con guiños a otros juegos, multijugador, y el tema de las profesiones me gusta mucho.



¿Cómo vive una chica un hobby tan históricamente asociado a los chicos?
Cuando era más pequeña, sí notaba que las demás chicas no lo veían con buenos ojos, pero siempre me relacioné más con los chicos, así que no noté ningún tipo de discriminación. En la actualidad, creo que ya la cosa ha evolucionado mucho y ya se nos ve con buenos ojos, aunque sí es cierto que aún hay un sector de gente que, cuando te ve chica, duda un poco de tus conocimientos o habilidad.

¿Se puede vivir de Youtube?
Sí, se puede vivir. Es más, actualmente hay muchísimas personas viviendo de YouTube. Pero no es nada fácil, porque el mercado está ya muy saturado y la gente suele ver siempre los mismos juegos. Así que los canales con más suscriptores suelen quedarse la mayor parte de la audiencia y, los canales más pequeños, pasan desapercibidos. Yo, con mis 3 años en YouTube, aún no puedo vivir exclusivamente de él.

¿Qué es lo mejor y lo peor de ser youtuber?
Lo mejor, sin duda, el apoyo, todo el cariño y la atención que recibes día a día de los suscriptores. En cuanto a lo peor, hay veces que algunas personas que te siguen se olvidan de que eres una persona y no una máquina de hacer vídeos. Suelen ser muy tiquismiquis e hirientes en los comentarios, pero sólo es un 5% de la gente.



Zelda Tri Force Heroes y Zelda U son los juegos que más espero.

¿Qué le dirías a tus 140.000 suscriptores?
Darles las gracias de todo corazón por su constante cariño, amor y dedicación. ¡Se os quiere mucho!

¿A quién nominas como Nintendero/a del Mes?
Antes de nombrar a alguien, quería dar las gracias a Lili Crossing por nominarme. ¡Se te quiere mucho, un beso muy grande, guapa! Y nomino a **Ladyboss**, a la que ya siento como una amiga de toda la vida. ¡Y es igual de nintendera que yo!



El enigma NX

Por Gustarfox

El próximo año se revelarán los primeros detalles sobre Project NX, la próxima plataforma de Nintendo, y ya empiezan a brotar como Pikmin los primeros rumores sobre fechas de lanzamiento, previsiones de ventas y especificaciones técnicas, tan fiables como Skull Kid en carnaval, así que me apuntaré a la moda "inventer" con mis propias teorías. Si tuviese que apostar entre potencia técnica o innovación, diría que NX tirará más por lo segundo, y que integrará los conceptos sobremesa y portátil en una misma plataforma; algo así como un GamePad mucho más fino, manejable y 100% portátil, que podamos sacar de casa o conectar al televisor para continuar la partida en pantalla grande. Para unificar formatos, no descarto que Nintendo tome la valiente decisión de renunciar definitivamente al soporte físico y apostar al máximo por la descarga digital para facilitar el trabajo a las *third parties*, junto a una Consola Virtual que englobe todas las plataformas de la compañía, incluso GameCube, Wii, Wii U y 3DS. En cuanto al precio, vaticino que será la consola más asequible de la "next gen" y que vendrá arropada por el catálogo de lanzamiento más potente de los últimos años, encabezado por un *Super Mario Galaxy 3* que equivalga a *Mario 64* en su día. Por esto mismo, dudo mucho que NX esté lista en 2016 como apuntan los rumores, y me inclinaría más hacia la primavera de 2017. Puede que acierte en todo o en nada, pero hasta que Nintendo hable, prefiero soñar despierto con todos los juegos que van a llegar a Wii U y 3DS en los próximos meses.

El Chiringuito de Adolfrito

¿Creías que iba a cerrar por vacaciones? ¡Al revés! Te traigo más mercancía que nunca. ¡Echa un vistazo!





19,99 euros

Captain Toad se vuelve aún más adorable en esta versión de peluche fabricada por Sanei, que podéis encontrar en Amazon.com con las claves 'Sanei Toad plush'. ¡Pico y nabo incluidos!



11,75 euros

Yoshis de andar por casa, o sea, zapatillas de Yoshi para estar tan cómodo como Bebé Mario sobre su lomo. También los veréis en azul, rosa o negro si buscáis 'Yoshi Slippers' en Amazon.com





30,00 euros

El kit de aventurero de Zelda incluye esta elegante funda de cuero para tu 3DS y dos stylus con forma de Espada Maestra y Escudo Hyliano. Busca 'Zelda pouch kit' en Amazon.com y ten paciencia, que se agotan rápido. El precio es aproximado.



18,00 euros

¿Quieres ser el amo de la piscina? Pues este bañador te ayudará bastante a presumir de "nintendismo" sin tapujos. Buscad 'Mario swimwear' en Amazon.com y encontraréis diseños para chico y chica.

32,10 euros

Las tarjetas SD Extreme Plus (40 euros) y Extreme Pro (32 euros) albergan hasta 32 GB de capacidad para tu 3DS y están oficialmente recomendadas por Nintendo. ¡De nada!



14,00 euros

Mira qué chulada de volante zeldero va a traer Hori a Europa a partir del 29 de julio. También lo habrá de Toad, pero este acabado dorado es ideal para controlar la moto hyliana de Link en Mario Kart 8 (Wiimote no incluido).



19,00 euros

Con estos colgantes de Zelda llevarás la esencia de Twilight Princess cerca del corazón por medio de sus ítems más emblemáticos. Busca 'Zelda keychain' en Amazon.com.



18,00 euros

Este hipnótico póster enmarcado de la saga Zelda tiene efecto 3D lenticular, por lo que parece cobrar vida según tu ángulo de visión. Lo puedes adquirir en Thinkgeek.com y tiene licencia oficial.



27,00 euros

Los skins de Splatoon para iPhone le darán a tu móvil un estilo "calamar" de fresco. Busca 'Splatoon iPhone cases' en Redbubble.com y encontrarás casi 600 diseños.



El CarteRON

¡Cartas recibidas! Ha llegado el momento de aclarar vuestras dudas del mes.

Alias 'CK'

¿Los coches amiibo del nuevo Skylanders serán compatibles con otros juegos como Mario Kart 8?

No: los vehículos Skylanders de Donkey y Bowser solo funcionarán en Skylanders SuperChargers. Lo que sí funciona en otros juegos son las figuras Skylanders de Bowser y Donkey, que pueden transformarse en amiibo girando su peana y usarse así en otros juegos de Nintendo como Super Smash Bros., Mario Kart 8 o cualquier otro juego compatible.

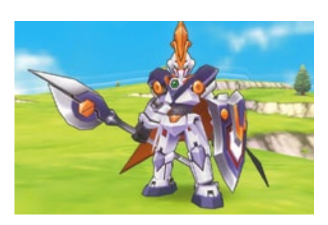




Francisco Canseco

Hay un juego de robots que se llama Little Battlers eXperience y me interesa mucho. ¿Ya tiene fecha?

Así es: el nuevo fenómeno de Level-5 llegará el 4 de septiembre. Es un juego de acción RPG para 3DS en el que podremos construir nuestro propio robot de bolsillo (lo que se llamará un LBX) entre más de 4000 piezas o elegir entre 130 modelos ya montados para luchar en 20 arenas diferentes o competir contra otros cinco amigos amigos en multijugador local. Pronto tendréis el avance.



Ángel M. Gabilondo

¿Es cierto que Metroid Prime Federation Force se va a cancelar?



¡No! Lo cierto es que un grupo de usuarios ha promovido una recogida de firmas para que se cancele, pero esto no afectará de ningún modo a su lanzamiento en 2016. Muchos esperaban una aventura de Samus, pero estamos ante un spin-off que no deberíamos juzgar hasta tenerlo entre manos, y Next Level Games (Luigi's Mansion 2) es una garantía de calidad.

María Vázquez

No me decido entre Tomodachi Life y Animal Crossing. ¿Cuál me recomendáis?



Con Tomodachi te echarás más risas, pero en cuanto a profundidad de juego, nos decantamos por Animal Crossing. Te durará meses.

Esteban Barrantes

¿Qué pasa con los juegos para móviles de Nintendo?

Pues que el primero llegará antes de que acabe el año, y le seguirán otros cuatro antes de marzo de 2017, cada uno de un género distinto.

Clara Portuondo

¿Saldrá Shovel Knight en formato físico para Wii U y 3DS? Si es así, ¿qué novedades añadirá?

Efectivamente, el juegazo indie para eShop tendrá versiones físicas para ambas consolas el 16 de octubre, e incluirá la campaña tal como la conocemos junto al contenido descargable 'Plague of Shadows', además de un modo desafío con 50 desquiciantes niveles. Al igual que en la versión descargable, todas las actualizaciones futuras serán gratuitas.





Eduardo Merchán

¿Es cierto que Devil's Third y Project Zero V vendrán sin traducir?

En el caso de Devil's Third, te confirmamos que así es (ya lo estamos jugando y el mes que viene tendréis un detallado avance), y nos tememos que Project Zero V (o Fatal Frame) tampoco llegará traducido. Si te daba terror el inglés, ahora será doble...

Alberto Cruz

Esperaba que en el E3 anunciaran Pokkén Tournament. ¿Qué sabéis?

Parece que se está haciendo de rogar más de lo deseado, aunque tenemos noticias que arrojan esperanza: el presidente de The Pokémon Company ha declarado que sí hay posibilidades de que Pokkén Tournament llegue a Occidente. Está por ver si Wii U será la elegida. ¡Confiemos!

Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

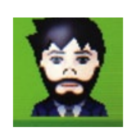
revistaoficialnintendo@axelspringer.es



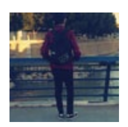


¿A qué jugáis?

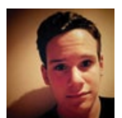
Cada mes, @Gustarfox os preguntará a qué andáis viciados



Víctor Junquera @VicJunquera
"¡Xeodrifter! Si fuese Nintendo, ficharía a Renegade Kid para hacer un Metroid YA."



Iván @Mr_Ivan19
"Repartiendo "Estopa" en Super Smash Bros Wii U, mientras que con mi pala busco todo el oro posible en Shovel Knight."



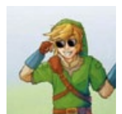
Manu @ManuNintendero
"NES Remix. Hace que te sientas como un pequeño coleccionista de NES pero a momentos. Una vez lo pilles, lo jugarás con más gaNES."



Andrés Macho @AndresMachoXIII
"Me es difícil controlar el tiempo y creo que tardaré más de 3 días en acabar Majora's Mask 3D. Un Zelda bizarro pero único."



Marcro Cuts. @_Pimpf
"Earthbound Beginnings, CV. Una obra que no ha perdido su frescura, manteniéndose atemporal, mención especial a su BSO. Es amor."



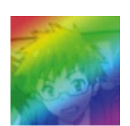
Skyruss @Skyruss96
"Metroid Fusion en la CV. Nunca es tarde para jugar uno de los grandes títulos 2D de Samus Aran. Acción, exploración y metroides."



Lovelito @GLovelito
"Splatoon y MH4Ultimate, el MH4U es muuuy extenso y en Splatoon el modo torre es puro vicio, necesito partidas personalizadas XD."



Veilmurder @Veilmurder
"En 3DS estoy con el Phoenix Wright Trilogy, perfecto para practicar el inglés. En Wii U intentando completar el Smash al 100%"



XxX_Shuu-kun_XxX @4lex_san
"ACNL. Será viejo, pero siempre te engancha porque marcó el antes y el después de Animal Crossing."

El microanálisis

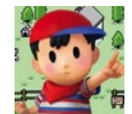
Sé colaborador de la Revista Oficial y escribe un análisis en un tuit. ¡Empezamos con Yoshi's Woolly World!



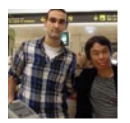




Ezequiel Bidegain @harrymason1984
Una delicia para los sentidos, tejido con maestría y ternura. Logra que juegues con la misma ilusión y emoción de un niño. **NOTA: 95**



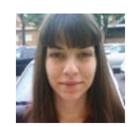
Álvaro Moras @AlvaroZeldero
Gráficamente fantástico, curva de dificultad genial, divertido para 1 y 2 jugadores, buen uso de amiibo y música única. **NOTA: 95**



NintenderoEnfurecido @NintendroEnf
Divertido, precioso y con contenido en cada rincón. El sucesor de Yoshi's Island que tanto esperábamos. **NOTA: 95**

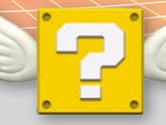


Carpevi @Carpevi8
El estudio ha mezclado lo mejor de Yoshi's Story y Kirby's Epic Yarn para colocar a Yoshi a la altura de Mario o Donkey Kong. **NOTA: 91**



No HeroesBlog @NoHeroesBlog
Te fijarás en su estética, te engancharás por sus mecánicas y te enamorarás por sus secretos. (+10 a amiibos). **NOTA: 90**

Eli López Macías @EliGamesLife
Yoshi's Woolly World te hará disfrutar de un número considerable de niveles con diseños muy cuidados y coloristas. **NOTA: 85**



La adivinanza

"Tengo nombre de escritor y mi alma es de poeta; si aún no sientes el terror, piensa bien en cada letra".

Si sabes quién soy, sé el primero en desvelarlo con el hashtag #AdivinanzaRON. El mes que viene, la solución.

Vuestros + esperados

1. Super Mario Maker (septiembre)
2. Xenoblade Chronicles X (dic.)
3. Zelda Wii U (2016)
4. Fatal Frame V (octubre)
5. Star Fox Zero (otoño)



El Tablón

No hay jugadores más creativos que los nintenderos: para muestra, ¡un tablón!

Samus Aran por Valderrama

El paso del tiempo por Lisa Santi

Maceta Ivysaur, por 95n (Devianart)

Goombalenas por Tomo-Chi (Deviantart)

Inklings de buena tinta, por Riko

Vida de soltero por Kendall Hale

Pika Boy por e4i

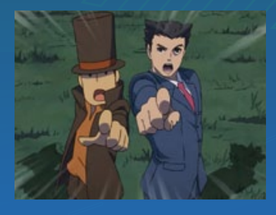
Jurassic Woolly World por Ami Art



Crossovers

Por Roberto Ruiz Anderson

Cuando vi el Nintendo Digital Event con motivo del E3, el nuevo anuncio que más me ilusionó fue el de Mario & Luigi: Paper Jam Bros. para 3DS, un crossover inesperado entre las dos grandes sagas roleras del fontanero. Paper Mario: La Puerta Milenaria es uno de mis juegos favoritos de GameCube, y Mario & Luigi: Dream Team Bros. está entre los títulos que más he disfrutado en 3DS, por lo que tengo muchas expectativas puestas en el nuevo proyecto. ¿Cómo encajarán juntos los elementos de ambas series? ¡Por lo visto hasta ahora, parece que de maravilla! Pero por supuesto, hay un crossover al que tengo aún más ganas de jugar: el de Shin Megami Tensei y Fire Emblem. Si la cosa ya pintaba muy bien, después de todos los vídeos y detalles que hemos podido ver en el E3 tengo clarísimo que va a ser uno de mis juegos favoritos de Wii U. Esa estética, esa atmósfera, esa música y, en general, la magia que desprende me tienen entusiasmado. Creo que 2016 puede ser el mejor año tanto para 3DS como para Wii U, pero ese es otro tema en el que ya profundizaré más... ¿Mi crossover favorito hasta la fecha? Sin duda, el magnífico El Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney, todo un ejemplo de cómo unir con maestría dos sagas extraordinarias. Es probable que sea mi juego preferido de todo el catálogo de 3DS, y está claro que eso es decir muchísimo.



Splatoon™

UNA DE CLAVES EN SU TINTA

¡Internet está que arde con Splatoon! El éxito del juegazo de Wii U es colosal, por lo que os vamos a ir trayendo todas sus novedades y consejos prácticos mes a mes. Empezamos con unos apuntes básicos:



ATENTO A LAS NOTICIAS

Lo primero y fundamental es... ¡saber dónde vamos a combatir! Cada cuatro horas aproximadamente cambian los escenarios, y estos son muy diferentes, por lo que no hay que lanzarse "con lo puesto". Hay armas y potenciadores más convenientes o menos según el



USA EL Wii U GAMEPAD

Apuntar o no con él es cuestión de gustos, aunque se podría decir que es mejor para las armas de disparo y peor para los rodillos. Pero tiene más usos, como disparar ciertas armas especiales a lugares específicos o, la más importante, reaparecer junto a un compañero.



HAZTE CON LOS AMIIBO

Las tres figuras amiibo de los personajes de Splatoon vienen cargadas de contenido. Hablamos de Inkling Chico, Inkling Chica e Inklig Calamar. Cada uno trae 20 desafíos propios que nos reportarán dinero, equipo... ¡y minijuegos!: Chipivóley, A toda tinta y Jibia FM.

ARTILLERÍA PESADA

Lo primero que hay que dominar es el armamento. Ahora mismo existen 40 armas, que se dividen en tres familias muy diferentes entre sí: 9 cargatintas, 24 lanzatintas y 7 rodillos. ¡Descubre cuál te va más!



GARGATINTAS

Son las pensadas para alcanzar largas distancias. **El clásico francotirador** de los "shooters" también tiene cabida en Splatoon gracias a este grupo de armas. Son ideales para subirte a una superficie elevada e ir liquidando a tus rivales a medida que los visualices. ¡No sabrán de dónde les viene la tinta! Sin embargo, son poco apropiadas para el cuerpo a cuerpo, dado que tardan en recargarse. Además, aunque manchan suelo a su paso, el grosor de tinta es corto, de modo que probablemente no acabes siendo el más "pintón".

LANZATINTAS

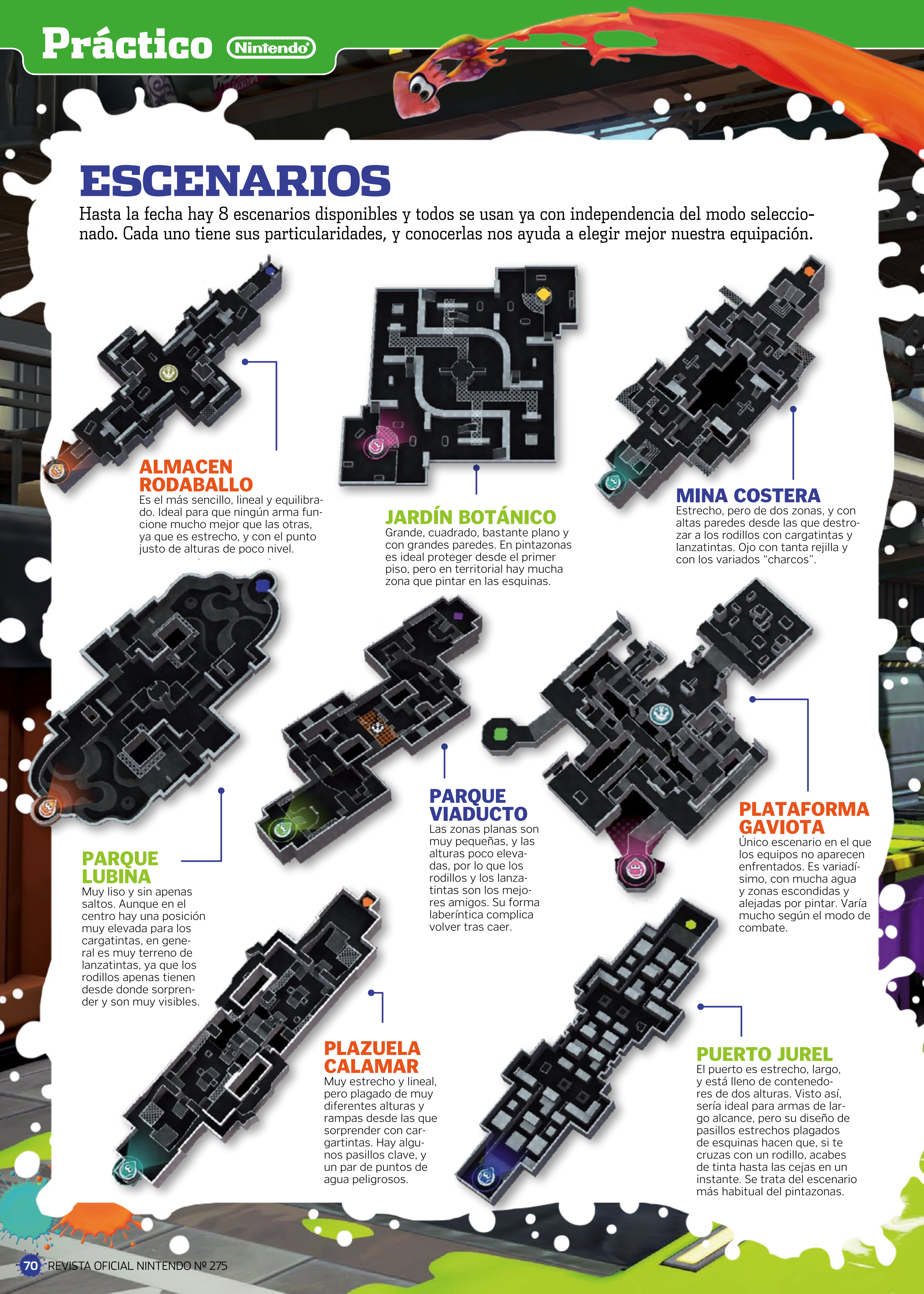
Disparo rápido para el cuerpo a cuerpo. **El arma básica e incial** es también la que tiene más variantes. Su eficacia se mide según tres características base: alcance (hasta dónde llega), potencia (el daño que causa) y cadencia (lo que tarda en recargar). En general, son las más usadas en los modos competitivos, ya que resultan ideales para las distancias medias y cortas, y además son buenas pintando el suelo si apuntamos junto a nuestros pies. Para acabar con los rivales, un uso común es el de andar hacia atrás zigzagueando, mientras mantenemos el disparo fijo sobre el rival. Si lleva un cargatintas tardará más en recargar, y si lleva un rodillo le costará alcanzarnos.





RODILLOS

Ideales para tintar todo el escenario. **Cubrir el suelo de nuestro color** es el objetivo en los combates amistosos, y también lo fue en el festival Pop-Rock. Para vencer, al menos uno del equipo debería haber escogido una de estas armas. Son como la defensa, ya que sólo son letales cuando el rival está muy cerca. Un buen uso es permanecer como calamar para sorprender al rival y "rodillearle" en toda la cara. Está claro que molan mucho en los combates territoriales... pero menos en el pintazonas y la torre.



ESCENARIOS

Hasta la fecha hay 8 escenarios disponibles y todos se usan ya con independencia del modo seleccionado. Cada uno tiene sus particularidades, y conocerlas nos ayuda a elegir mejor nuestra equipación.

ALMACEN RODABALLO

Es el más sencillo, lineal y equilibrado. Ideal para que ningún arma funcione mucho mejor que las otras, ya que es estrecho, y con el punto justo de alturas de poco nivel.

JARDÍN BOTÁNICO

Grande, cuadrado, bastante plano y con grandes paredes. En pintazonas es ideal proteger desde el primer piso, pero en territorial hay mucha zona que pintar en las esquinas.

MINA COSTERA

Estrecho, pero de dos zonas, y con altas paredes desde las que destrozar a los rodillos con cargatintas y lanzatintas. Ojo con tanta rejilla y con los variados "charcos".

PARQUE LUBINA

Muy liso y sin apenas saltos. Aunque en el centro hay una posición muy elevada para los cargatintas, en general es muy terreno de lanzatintas, ya que los rodillos apenas tienen desde donde sorprender y son muy visibles.

PARQUE VIADUCTO

Las zonas planas son muy pequeñas, y las alturas poco elevadas, por lo que los rodillos y los lanzatintas son los mejores amigos. Su forma laberíntica complica volver tras caer.

PLATAFORMA GAVIOTA

Único escenario en el que los equipos no aparecen enfrentados. Es variadísimo, con mucha agua y zonas escondidas y alejadas por pintar. Varía mucho según el modo de combate.

PLAZUELA CALAMAR

Muy estrecho y lineal, pero plagado de muy diferentes alturas y rampas desde las que sorprender con cargartintas. Hay algunos pasillos clave, y un par de puntos de agua peligrosos.

PUERTO JUREL

El puerto es estrecho, largo, y está lleno de contenedores de dos alturas. Visto así, sería ideal para armas de largo alcance, pero su diseño de pasillos estrechos plagados de esquinas hacen que, si te cruzas con un rodillo, acabes de tinta hasta las cejas en un instante. Se trata del escenario más habitual del pintazonas.

COMBATES

Desde la beta pública nos engancharon por su frescura y sencillez... ¡y no paran de crecer! Al inicial modo amistoso ya se le han sumado dos competitivos igual de divertidísimos.



Modo Amistoso:

La ley del que más pinta.

TERRITORIAL

Accesible desde el principio y con la mecánica más sencilla.
Reglas básicas: 3 minutos pintando el suelo para que, en el momento en el que acabe la cuenta atrás, haya más superficie de nuestro color. Aumentamos de nivel y conseguimos dinero.
Consejos generales: Aquí hay que estar muy pendiente del tiempo y del mapa. Muchas veces la victoria se decide lejos de los enfrentamientos principales... y en el último minuto.

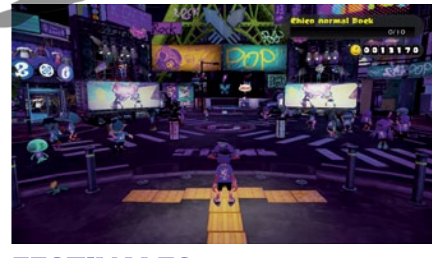


Combates competitivos:

La cosa se pone seria... ¡y hasta nos ponen nota!

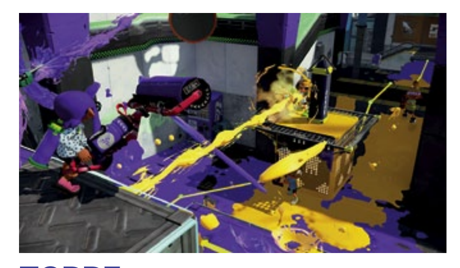
PINTAZONAS:

Es accesible una vez llegamos al nivel 10, por lo que está llenito de expertos.
Reglas básicas: Dentro de cada mapa se señalan una o dos zonas especiales. Cada vez que las llenemos de nuestro color, una cuenta de 100 segundos empezará a retroceder. Si completamos la cuenta ganaremos la partida, si cada zona está de un color diferente se parará el cronómetro, y si se acaban los 3 minutos globales ganará el equipo al que menos segundos le queden para vencer.
Consejos generales: En este modo cada segundo cuenta, y no se trata tanto del final. Una vez tenemos una zona conquistada, un cargatintas debería quedarse protegiéndola en alto. Actuar en equipo es más que fundamental, y el que lance a todos los inklings juntos de una zona a otra probablemente pierda la partida.



FESTIVALES:

24h en las que se suman resultados por bandos.
Reglas básicas: Elige una opción y compite en combates territoriales. Hay recompensas finales.
Consejos generales: Juega como en un territorial... y juega mucho, que los premios son gordos.



TORRE:

Accesible con nivel 10 desde el pasado 2 de julio.
Reglas básicas: Hay que pintar la torre de nuestro color para que se mueva hacia nuestra meta.
Consejos generales: Modo ideal de lanzatintas, aunque el pincel no es mal defensor de la torre. Ideal que al menos dos cubran a ras de suelo.



Llegamos a la última entrega del práctico de Puzzle & Dragons Z. Además de consejos para afrontar el tramo final de la aventura, te revelamos todo lo que te espera después y te aconsejamos algunos monstruos y habilidades útiles para que redondees un equipo invencible en cualquier situación.

EL TRAMO FINAL

Tras rescatar a los 5 dragones celestiales se desbloqueará el acceso a Avalon, donde está la base de Paradox. A lo largo de sus 5 fases encontrarás piezas nuevas con las que evolucionar a tus dragones. La fase final, Castillo Fantasmal de Avalon, exige nervios de acero y gran habilidad encadenando combos. No sigas leyendo si no quieres ver SPOILERS del final. Una vez acabado el nivel los enemigos serán nuevos, visítalo para completar la colección.







La fase Altar de Artvelza no te planteará serios problemas. Asegúrate de llegar a este punto mínimo con todos los dragones en nivel 75 o superior (lo que el juego considera NIVEL EXPERTO) de cara a la batalla final.

El enfrentamiento final contra DOGMA no te resultará muy difícil. No te dejes impresionar por el enorme monstruo con el que se arrojará contra ti. Con un buen equipo de defensa equilibrada y habilidades para romper las barreras del enemigo será pan comido. ¡Pero no todo va a ser tan fácil como te pintamos!

Una vez derrotado DOGMA, ENIGMA hará de nuevo acto de presencia y se desvelará como el auténtico jefe final de la aventura. El villano se fusionará con DOGMA y con los cinco dragones celestiales para dar forma al Dragón de la Muerte. En este punto, SYRUP se convierte en una pieza clave de la aventura y dará comienzo el combate. ENIGMA consta de cinco cabezas con los elementos correspondientes que golpean en distintos turnos. Para poder acabar con el enemigo debes acceder al núcleo, que solo se abre en determinados momentos. El núcleo a su vez cambia de elemento, por lo que la batalla cambia varias veces de ritmo según la ocasión. La estrategia a seguir es eliminar primero las cinco cabezas con un ataque poderoso como NIGHT BREATH u otro similar que cause gran daño a todo el grupo. Si esa habilidad está en un buen nivel podrás deshacerte de las cabezas de un solo golpe, si no, ten cuidado ya que cada golpe que te asesten te quitará gran parte de tu energía (y hará que el combate termine rápido) Cuando puedas golpear el núcleo hazlo con los elementos adecuados y reserva los puntos de habilidad para usar al menos una técnica de recuperación como ELL-HEAL. Si te haces acompañar de un apoyo que recupere PS en cada turno la batallá te resultará menos complicada, pero en ningún caso va a ser un paseo de rosas. Mucho ánimo y no desistas, tras varios intentos lograrás acabar con ENIGMA y salvar a DRAGOMACIA del terror de PARADOX... ¡si sigues todos estos consejos!



¿Y AHORA?
¡UNA NUEVA AVENTURA!

Pues sí, una vez acabado el juego se desbloquean nuevos territorios y siniestros enemigos. ¡Esto sí que es un juego largo!

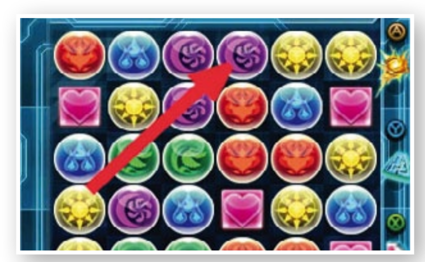






SEIS NUEVAS ZONAS

Si logras acabar el juego te llevarás la agradable sorpresa de que la aventura no finaliza en ese punto. Seis nuevas zonas se desbloquearán, cada una dominada por un clon oscuro de los dragones celestiales, y tú y tu equipo deberéis investigar a fondo los nuevos mapas. La dinámica será la misma, cinco niveles con varias fases y un castillo final con el jefe de turno. Muchos de los enemigos que solo podías encontrar usando TABLILLAS DEL DIA para mejorar a tus dragones podrás encontrarlos en estas nuevas fases, así como nuevas criaturas con las que ampliar la colección. Te vas a adentrar en seis niveles solo aptos para EXPERTOS y MAESTROS, el nivel de exigencia es muy alto y deberás tener gran habilidad y paciencia en algunas de las misiones.



MOVIMIENTOS EN DIAGONAL

Tal vez no lo supieras, pero las esferas pueden moverse también en diagonal. Es algo que nos revelarán en el segundo tramo de esta aventura. Quizá ya te hayas habituado a realizar combos en horizontal y vertical, pero no está de más que practiques movimientos en diagonal para mover esferas rápidamente y poder hacer muchas más alineaciones.



MÁQUINA RV

Esta máquina que se encuentra en el piso superior del Cuartel Ranger te permite volver a disputar el combate final contra ENIGMA. Sirve para ponerte a prueba, y es mucho más difícil que en momento original, ya que llegarás al combate sin todos los puntos de habilidad al máximo. Prueba a combatir contra ENIGMA cuando tengas nuevos monstruos y más nivel para comprobar qué tal se te da este combate mítico. ¡Es un reto para maestros!



DR. RANKE HA MEJORADO

En la nueva aventura el Dr. Ranke ha mejorado la Z-BOX (Ahora Z-BOX PLUS). El coste ha aumentado para cada una de las inversiones, pero también han mejorado las recompensas, obteniendo nuevas piezas y mejores amuletos que en la primera parte del juego. Visítala cada vez que tengas VOLTS suficientes.



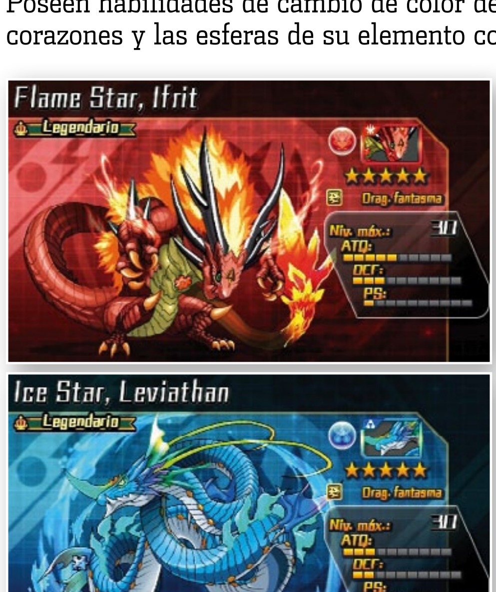
AMULETOS DEL DÍA

Os dejamos la lista de los días donde puedes conseguir piezas especiales usando AMULETOS DEL DÍA.

Lunes-Oscuridad
Martes-Fuego
Miércoles-Agua
Jueves- Madera
Viernes-Luz
Sábado y Domingo- VOLTS

DRAGONES **LEGENDARIOS**

Solo puedes llevar uno por equipo y aunque te los encontrarás como enemigos finales de algunas fases también puedes reclutarlos recolectando piedras de dragón y entregándoselas al coleccionista que te da objetos y amuletos. Cada huevo de LEGENDARIO que obtengas podrás evolucionarlo hasta el nivel 30. Poseen habilidades de cambio de color de esferas que pueden venir bien. Cada uno de ellos cambia los corazones y las esferas de su elemento contrario por las del propio.









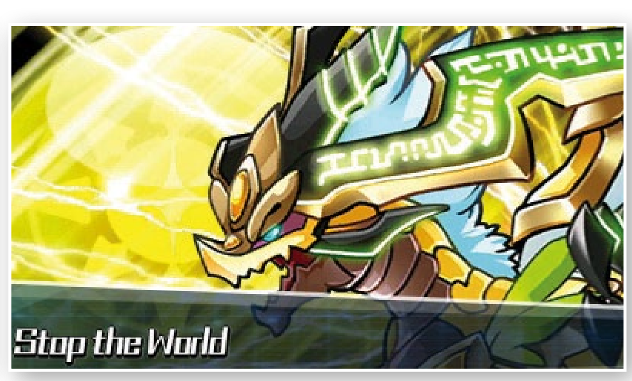


MONSTRUOS Y HABILIDADES ÚTILES

La lista de monstruos que coleccionar o a los que te enfrentas alcanza los 250, muchos de ellos tras varias evoluciones, por lo que tendrás que recorrer muchas veces mapas para conseguir piezas. En este último bloque compartimos habilidades que deberías tener entre tus monstruos y algún hueso duro de roer.



ANUBIS aparece en los niveles más avanzados de la primera aventura y más adelante te hartarás de verle en momentos inoportunos. Esta criatura solo golpea una vez, pero causando daño total a tu equipo. Reduce su defensa y golpes fuerte con el elemento LUZ.



STOP THE WORLD Es una habilidad de LUZ muy útil. Te permitirá parar el tiempo durante cinco segundos y reorganizar esferas. Es ideal para ejecutar un combo muy poderoso o para resolver los PUZZLES de DRAGON que aparecen repartidos por los mapas.



ARMOUR BREAK es una de nuestras favoritas y si la obtienes con un dragón de gran nivel te permitirá romper la defensa de los enemigos durante 3 turnos, tiempo suficiente para repartir unos cuantos buenos golpes y reducir la energía del enemigo. Su coste es de solo 3 puntos de habilidad, y puedes usarla las veces que quieras en combate.



ELL-HEAL es una habilidad de tipo agua y una de las que más PS recupera, ya que devuelve el 60% de la salud del equipo en el porcentaje de energía que a éste le quede. Su coste es elevado, cinco puntos de habilidad, así que procura recargar rápido haciendo combos en caso de que tengas que usarla varias veces en combate.



SIREN Aunque todos la conocemos como SARAH, ya que es uno de los monstruos de apoyo que nos acompañan casi desde el principio. Su habilidad principal es recuperar PS en cada turno si se eliminan esferas en el mismo. Se trata de uno de los mejores personajes.



NIGHTMARE BREATH es una habilidad de tipo OSCURIDAD y una de las más potentes para acabar con muchos enemigos de un solo golpe o para ayudarte en las batallas finales. Su coste es de tres puntos de habilidad, por lo que podrás usarla varias veces en un combate.

Los mejores pokémon de los VGC



Completamos la segunda tanda de Pokémon más utilizados en los VGC. Descubre cuáles son sus puntos fuertes y sus debilidades, y cómo utilizarlos en combate. El mes que viene, te contaremos con todo detalle lo sucedido en los campeonatos.



NEUTRALIZADORES DE MOVIMIENTOS

Los Pokémon de este tipo se utilizan para neutralizar ciertos movimientos del rival y beneficiarse de ellos.



HEATRAN

Habilidad: Absorbe Fuego
Naturaleza: Modesta
Objeto: Restos/Globo Helio
Movimientos:
- Onda Ígnea - Tierra Viva
- Foco Resplandor/Sustituto
- Protección

Su habilidad Absorbe Fuego le permite reemplazar a algún Pokémon que vaya a recibir un ataque de tipo Fuego y así aumentar la potencia de su Onda Ígnea. Con Tierra Viva acabará con otros Heatran y con Foco Resplandor se quitará de encima a molestos Pokémon de tipo Hada como Sylveon. En ocasiones se coloca a un Sustituto que le proteja de ataques tipo Tierra, algo para lo que también sirve equiparle con Globo Hielo.



GASTRODON

Habilidad: Colector
Naturaleza: Osada/Modesta
Objeto: Baya Tamar
Movimientos:
- Tierra Viva - Escaldar/Surf
- Rayo Hielo/Recuperación
- Protección

La habilidad Colector de Gastrodon neutraliza los ataques directos y aumenta así su Ataque Especial, y también redirige hacia él los que vayan hacia otros Pokémon. Por ello, Gastrodon es un buen compañero de Pokémon vulnerables a Agua o a movimientos de fuego como Escaldar. También forma un buen equipo con un Pokémon con Surf, como Thundurus y Raichu formaría una gran pareja con Jellycent porque recuperaría salud con nuestro Surf. La Baya Tamar le protege de ataques Planta.



JELLICENT

Habilidad: Absorbe Agua
Naturaleza: Serena
Objeto: Restos/Baya Dillo
Movimientos:
- Escaldar/Surf - Recuperación
- Fuego Fatuo
- Rayo Hielo/Espacio Raro

Un Pokémon bastante resistente que encima reduce el ataque del rival quemándolo con Fuego Fatuo o Escaldar, y recuperando su salud a base de Recuperación o de un Surf de su compañero de equipo. Si no se le va a dar mucho uso a esta inmunidad a los movimientos de tipo Agua también se puede utilizar con la habilidad Cuerpo Maldito para anular durante 3 turnos los movimientos con los que el rival le golpea. Se suele ver bastante en los equipos de Espacio Raro.

DESVIANDO ATAQUES

Con movimientos como Señuelo o Polvo Ira redirigiremos cualquier ataque hacia uno de nuestros Pokémon.



TOGEKISS

Habilidad: Dicha
Naturaleza: Osada/Serena
Objeto: Baya Zidra/Casco Dentado
Movimientos:
- Señuelo - Tajo aéreo/Brillo Mágico
- Viento Afín/Protección
- Onda Trueno/Respiro

También se suele ver ocasionalmente a Togetic con Mineral Evolutiva, pero Togekiss es bastante más utilizado para atraer los ataques del rival con Señuelo y que éste reciba daño por culpa del Casco Dentado. Aunque la salud de Togekiss vaya bajando, la podrá recuperar si sabe Respiro y podrá utilizar Viento Afín para superar en velocidad a sus rivales y golpear con Rajo aéreo con un 60% de posibilidades de hacer retroceder gracias a la habilidad Dicha.



AMOONGUSS

Habilidad: Regeneración
Naturaleza: Grosera
Objeto: Casco Dentado
Movimientos:
- Polvo Ira - Gigadrenado
- Espora - Protección

Amoonguss es el Pokémon más utilizado en este rol gracias a su habilidad Regeneración, pues le permite recuperar un tercio de la salud al cambiar de Pokémon, y por su ataque Espora que le da la opción de dormir a un Pokémon del rival que pueda ocasionar problemas. Por si fuese poco también recupera salud mientras ataca con Gigadrenado. ¿Tiene algún punto negativo? Sí, Polvo Ira no desvía los ataques de Pokémon de tipo Planta, y los ataques especiales de tipo Psíquico pueden acabar fácilmente con él.



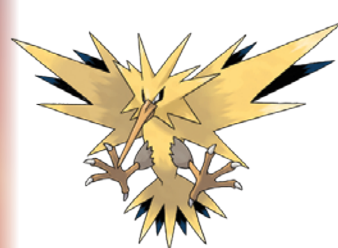
FERROTHORN

Habilidad: Punta Acero
Naturaleza: Audaz
Objeto: Casco Dentado
Movimientos:
- Latigazo - Protección
- Drenadoras - Giro Bola

No aprende Señuelo o Polvo Ira, pero también se suele usar para atraer golpes mediante el cambio de Pokémon. Es especialmente útil contra Pokémon como Mega Kangaskhan que golpean varias veces recibiendo daño por cada golpe con habilidades como Casco Dentado, perdiendo así la mitad de su salud. Es lento, algo que le beneficia para usar Giro Bola, aunque suele empezar con Drenadoras combinadas con Protección.

VIENTO AFÍN

Uno de los movimientos que más se suele utilizar al inicio del combate es Viento Afín, que durante cuatro turnos hará que se duplique nuestra velocidad. Estos son los Pokémon más usados para este movimiento.



ZAPDOS

Habilidad: Presión
Naturaleza: Osada/Modesta
Objeto: Baya Zidra/Baya Biglia
Movimientos:
- Poder Oculto Hielo
- Rayo/Chispazo
- Viento Afín/ Respiro - Onda Ígnea

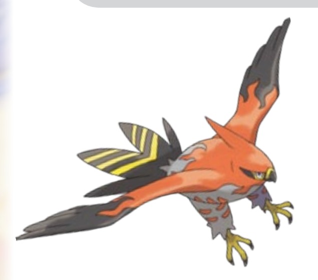
Muy defensivo, coloca fácilmente Viento Afín antes de caer debilitado. Estas buenas defensas suelen potenciarse todavía más con la Baya Biglia, que las aumenta al recibir un golpe de tipo físico. También se puede ver a Zapdos con Restos o Baya Zidra para recuperar vida. Con ataques como Rayo hace bastante daño, reservando Poder Oculto Hielo para Landorus, Salamence o Garchomp y Onda Ígnea para Pokémon como Ferrothorn.



SUICUNE

Habilidad: Presión
Naturaleza: Osada
Objeto: Baya Zidra/Restos
Movimientos:
- Escaldar - Rayo Hielo
- Viento Afín
- Alarido/Protección

Al igual que Zapdos, Suicune cuenta con muy buena defensa para colocar Viento Afín antes de ser derrotado. La gran ventaja que tiene Suicune es la de poder reducir además el Ataque Especial de los oponente con Alarido atacando en primer lugar gracias al Viento Afín. Además de poder quemar mediante Escaldar para bajar su ataque físico o debilitar a Landorus, Salamence o Garchomp con un potente Rayo Hielo.



TALONFLAME

Habilidad: Alas Vendaval
Naturaleza: Firme
Objeto: Vidasfera/Cinta Elegida
Movimientos:
- Pájaro Osado - Envite Ígneo
- Viento Afín/Anticipo
- Respiro/Ida y vuelta

A diferencia de Zapdos o Suicune, Talonflame es bastante débil, pero su habilidad Alas Vendaval hará que se efectúe Viento Afín con Prioridad. Sin embargo, este Pokémon se usa más atacando con Pájaro Osado y son pocas las veces que se le ve usar Anticipo para proteger a su equipo de Sorpresa o Bromistas. Con Respiro puede recuperar la mitad de su salud también con prioridad, pero siendo tan débil podría volver a perderla en ese mismo turno.



Otra forma de ser más rápido que tu rival es reduciendo su velocidad en lugar de aumentar la tuya. No será permanente, pues durará hasta que tu rival cambie a sus Pokémon, ¡aprovecha que pierde tiempo con el cambio!



GENGAR

Habilidad: Levitación
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Banda Focus/Gengarita
Movimientos:
- Bomba Lodo - Fuego Fatuo/Mofa
- Bola Sombra
- Protección/Viento Hielo

Es muy rápido y por eso se suele utilizar para Mofa, pero poco tiene que hacer contra la mayoría de Bromistas que tienen prioridad. Sin embargo, puede reducir la velocidad con Viento Hielo, algo genial si se combina con Mega Gengar porque evita que el rival cambie de Pokémon con la habilidad Sombratrampa. Con Bomba Lodo acabamos con Sylveon antes de que nos puedan debilitar con Psicocarga, y con Bola Sombra con otros Gengar.



CRESSELIA

Habilidad: Levitación
Naturaleza: Osada/Serena
Objeto: Baya Zidra/Baya Biglia
Movimientos:
- Psíquico/Psicocarga
- Viento Hielo/Rayo Hielo
- Refuerzo/Espacio Raro
- Luz Lunar

Es un Pokémon defensivo muy utilizado en VGC como soporte de todo tipo, pudiéndose usar con Espacio Raro para alterar las velocidades o con Viento Hielo. Como Pokémon de apoyo que es, luego puede utilizar Refuerzo para ayudar a su compañero a acabar con los rivales, pues Cresselia por sí mismo no tiene ataque especial como para acabar rápidamente con ellos. Cuenta con Luz Lunar para recuperase y a veces se puede ver con Casco Dentado para dañar a quien le golpee.



VASTAGUARDIA

El ataque Vastaguardia se encarga precisamente de anular el daño de ataques como Surf, Chispazo, Onda Ígnea, Terremoto, Avalancha o Vozarrón, es decir, los que intentan golpear a tus dos Pokémon en combates dobles.



AEGISLASH

Habilidad: Cambio Táctico
Naturaleza: Mansa
Objeto: Seguro Debilidad
Movimientos:
- Escudo Real
- Bola Sombra
- Foco Resplandor
- Vastaguardia/Sustituto

Puede poner en peligro a tu rival y a la vez ayudarte a defenderte con Vastaguardia. Gracias a su gran defensa en forma escudo aguanta golpes muy eficaces, y Seguro Debilidad aumenta mucho su Ataque y Ataque Especial. Lo habitual en los Aegislash es que ataquen en un turno y al siguiente se protejan usando Escudo Real, lo que puede ser predecible, pero podemos cambiar la rutina y atacar dos veces seguidas cuando. Es arriesgado porque si Aegislash recibe un golpe en forma filo cae fácilmente, pero suele funcionar al menos una vez por combate.



MIENSHAO

Habilidad: Foco Interno/ Regeneración
Naturaleza: Alegre
Objeto: Banda Focus
Movimientos:
- Sorpresa
- Vastaguardia/Anticipo
- Patada Salto Alta/Patada Baja
- Ida y vuelta/Mofa/Avalancha

Mienshao no es un Pokémon tan resistente como Aegislash, pero también es uno de los que más se usa para Vastaguardia junto a Hitmontop. También se suele utilizar con Anticipo para evitar a los Bromista y los Pájaro Osado de Talonflame, no tanto los Sorpresa. Muchas veces tiene la habilidad Foco Interno que le impide retroceder, y al ser Alegre tiene bastante velocidad. Con sus ataques de tipo Lucha puede además llevarse por delante fácilmente a Mega Kangaskhan y con Ida y Vuelta puede volver al equipo y así beneficiarse de la habilidad Regeneración con la que recuperaría un tercio de su salud.

QUEMANDO CON FUEGO FATUO

Rotom es un Pokémon de tipo eléctrico capaz de cambiar de forma desde Pokémon Platino. Estas son las dos más utilizadas en los campeonatos, y aquí te explicamos con detalle cómo se usan.



ROTOM LAVADO

Habilidad: Levitación
Naturaleza: Serena
Objeto: Baya Zidra/Restos
Movimientos:
- Rayo/Voltiocambio
- Hidrobomba
- Fuego Fatuo
- Protección/Onda Trueno



ROTOM CALOR

Habilidad: Levitación
Naturaleza: Modesta
Objeto: Vidasfera/Baya Zidra
Movimientos:
- Rayo/Voltiocambio
- Sofoco
- Fuego Fatuo
- Protección

Las formas más utilizadas de Rotom son Lavado y Calor, aunque en el mundial del año pasado ya vimos cómo algunas personas sorprendían utilizando formas diferentes como la forma Corte. Es cierto que cada vez se ve menos a Rotom en VGC, pero todavía muchos lo siguen usando y debemos distinguir que la forma Lavado se centra más en la defensa, mientras que la forma Calor es más ofensiva. Aunque luego ambas juegan un papel parecido en realidad quemando con Fuego Fatuo, con la diferencia principal de que en la forma calor baja su ataque especial al utilizar Sofoco y en la forma Lavado se arriesga a fallar una Hidrobomba. A veces también se ve a la forma Lavado con Descanso para poder recuperar su salud por completo.



LOS MÁS OFENSIVOS

Algunos Pokémon se basan puramente en atacar sin preocuparse mucho por sus defensas ni por proteger a sus compañeros. Aquí nombramos a algunos de ellos, ya sean atacantes físicos o especiales.



HYDREIGON

Habilidad: Levitación
Naturaleza: Miedosa/Modesta
Objeto: Gafas Elegidas/Pañuelo Elegido
Movimientos:
- Pulso Umbrío
- Cometa Draco
- Tierra Viva
- Llamarada

Hydreigon cada vez se usa más, siempre que se evite sacarlo contra un equipo que tenga a Sylveon. Hydreigon es un Pokémon bastante rápido y con mucho Ataque Especial, pudiendo favorecer cualquiera de estas características dependiendo de si equipamos Gafas Elegidas o Pañuelo Elegido. Sus ataques le dan una gran cobertura de tipos permitiéndole acabar con Cresselia, Gengar, Aegislash, Heatran y un larguísimo etcétera de Pokémon. De hecho, puede aprender incluso Foco Resplandor, pero no le sería de demasiada utilidad contra Sylveon por su defensa especial.



TERRAKION

Habilidad: Justiciero
Naturaleza: Alegre
Objeto: Banda Focus/Baya Ziuela
Movimientos:
- Avalancha - A Bocajarro
- Anticipo/Cabeza de Hierro
- Protección

Viene genial para salir con él porque con Avalancha acaba con Talonflame, Charizard y hace retroceder a sus rivales. Con A bocajarro se quita de encima de un golpe a Heatran, Hydreigon e incluso a los Kangaskha. Con Anticipo neutraliza a Pokémon Bromista o los ataques de prioridad como Sorpresa. También se puede llevar con Cabeza de Hierro para eliminar a los potentes Sylveon. Su habilidad Justiciero hace que sea bueno sacarlo cuando veamos venir un ataque Siniestro de nuestro rival.



WEAVILE

Habilidad: Presión
Naturaleza: Alegre/Firme
Objeto: Vidasfera/Banda Focus
Movimientos:
- Sorpresa - Chuzos
- Desarme
- Patada Baja/Puta Nociva

Este Pokémon de primeras no busca acabar rápidamente con su rival porque suele empezar utilizando Sorpresa para darle un poco de tiempo a su compañero, pero luego ataca con todo lo que tiene que no es poco. Con Chuzos o Desarme golpea fuertemente por ser ataques de su mismo tipo, arrebatando además el segundo el objeto al rival, mientras que con Patada Baja puede acabar fácilmente con Kangaskhan, Bisharp o Heatran y con Puya Nociva se quitará del medio a los molestos Sylveon con Vozarrón.



MAMOSWINE

Habilidad: Sebo
Naturaleza: Firme
Objeto: Pañuelo Elegido/Vidasfera
Movimientos:
- Terremoto - Chuzos
- Avalancha
- Protección/Canto Helado

Su habilidad Sebo le protege de ataques de tipo Hielo y Fuego. Por si fuese poco, Mamoswine cuenta con una buena velocidad y un Ataque brutal que nos permitirá acabar fácilmente con muchos Pokémon con Terremoto o Chuzos. Para otros Pokémon tenemos movimientos como Fuerza Bruta o Cabeza de Hierro que nos quitará de en medio a Kangaskhan y Sylveon, mientras que con Avalancha nos quitamos a Charizard y Talonflame. Puede asestar un último golpe antes de caer debilitado con Canto Helado.



CONKELDURR

Habilidad: Agallas
Naturaleza: Firme
Objeto: Chaleco Asalto/Vidasfera
Movimientos:
- Puño Hielo
- Puño Drenaje
- Ultrapuño
- Desarme/Protección

A pesar de ser un ofensivo cuenta con buenas defensas que podemos potenciar por el lado especial gracias al Chaleco Asalto. Con su habilidad Agarras podemos sacarle sin miedo ante un Fuego Fatuo, ya que eso le aumentará el Ataque en lugar de reducírselo. Gracias a Puño Drenaje recupera salud perdida, mientras que con Ultrapuño consigue prioridad y con Puño Hielo acaba con Salamence, Landorus Tótem, Garchomp y otros tantos Pokémon. Desarme no se usa mucho a menos que sea contra Pokémon fantasma o para quitarle el objeto al Pokémon rival.

¡Nueva!



El 24 de julio a la venta

Resérvala ya en tu quiosco más cercano

Próximo número

Sale el **14** de agosto

Super Mario Maker

El próximo número celebraremos el 30 aniversario de Super Mario Bros. contándote cómo es el genial Super Mario Maker.
¡Y con un reportaje especial cumpleaños de Mario!

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Devil's Third
La verdad sobre el juego más adulto de Wii U



Disney Infinity 3.0
¡Los héroes de Star Wars conquistan Wii U!



#masmadera3DS
Los juegazos que vienen, como Little Battlers eXperience

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.